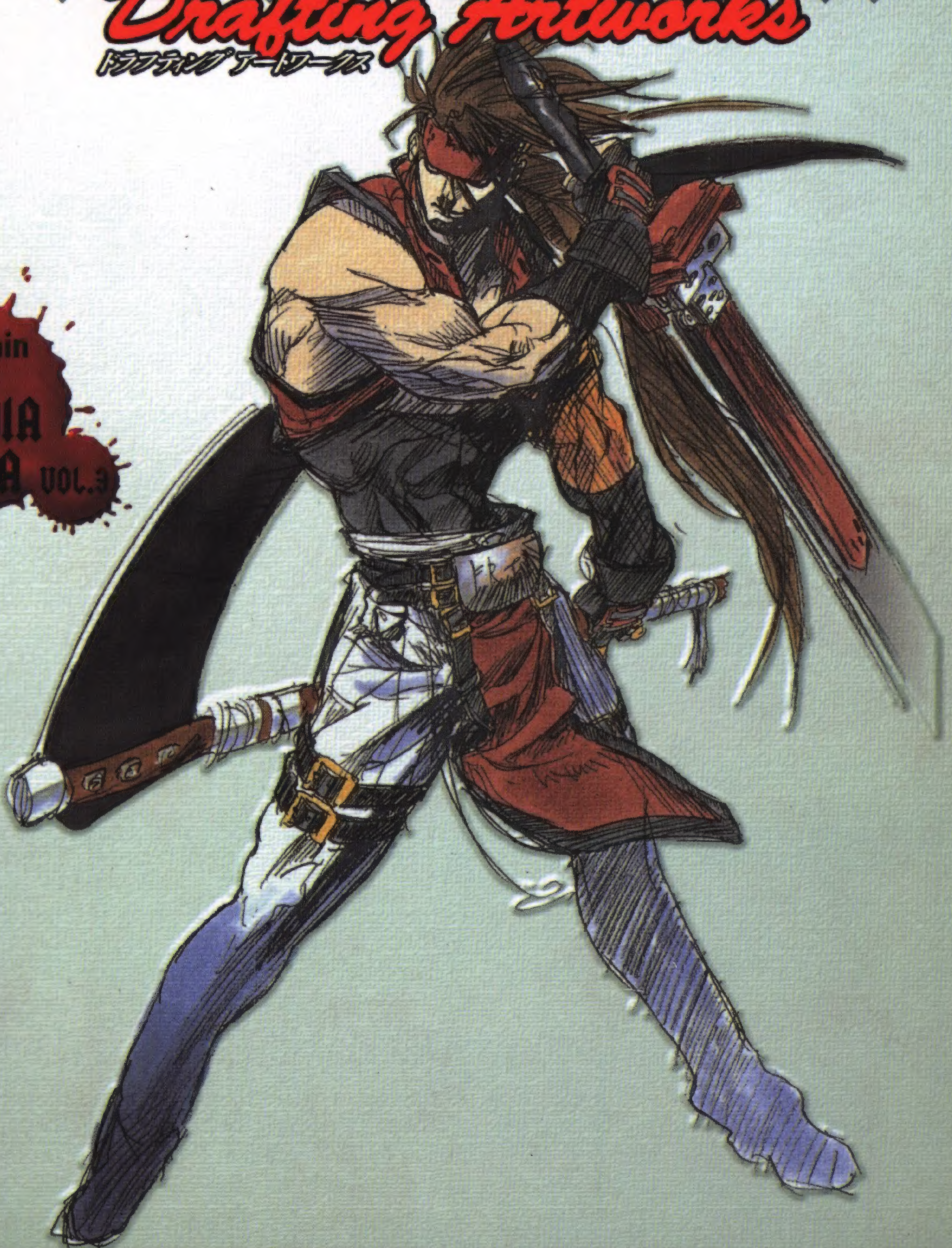
GUILTY GEAR X
ギルティギア
ゼクス

Drafting Artworks
ドラフティング アートワークス

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA VOL.3





もう一人の御使が雲に包まれて、
天から舞い降りて来るのを見た。
その頭は虹を抱き、
その顔は太陽のようで、
その足は火の柱のようであった。

彼は開かれた小さな巻物を手に持っていた。

そして、
右足を海の上、
左足を地の上に踏みおろし

獅子が吠えるように大声で叫んだ。
彼が叫ぶと、
７つの雷が呼応し声を発した。

七つの雷が声を発した時、
私はそれを書きとめようとした。
すると天から声があった。

「七つの雷の語ったことを封印せよ。それを書き留めるな」

それから、
あの御使は天に右手を掲げ、
創造主を指して語る。

「もう時が無い」

（ヨハネ黙示録・第10章より抜粋）

CONTENTS

CHARACTER PART

GUILTY GEAR X

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]

Drafting Artworks



INTERVIEW & PHOTO SESSION

with DAISUKE ISHIWATARI

「自分の頭の中しか、信じられる物がないのかなって思います」

ギルティギアシリーズの企画・キャラクターデザイン・VGM作曲&プログラミング、そして主人公ソル・バッドガイのボイスアクター。いくつもの顔を持つギルティギアの「生みの親」石渡大輔氏。語られることのなかった素顔に迫るべく、今回は少しゲームを離れて、石渡氏の個人的な領域にまで迫ってみた。



服装より、着てる人間を見るほうがいいですね

●映画をよくご覧になるそうですが、映画などの映像作品が「ギルティギア ゼクス」(以下GGX)でモチーフになった部分はありますか？

○このゲームでは映画的なところというのは、あまり表現していないですね。演出面で参考になる映画など、いつもほしいと思っているんですけど(笑)。ただ、ちょうどこれを作り終わった頃に香港映画の「ストームライダース」っていうのを見て、みんなで「ああ、作り終わる前に見たかったね」って話してました。結構、かっこいいエフェクトを使ってたりして、アクション映画として一級品です。みなさんにお奨めですよ。

●GGXでは個性的なファッションが目を引きますが、どのように着想されたのですか？

○ファッションですか……。僕個人としては、デザインが下手だと思っているので(笑)、何とも言えないんですけど。最初のPS版「ギルティ・ギア」では、学生時代から引きずっていたマンガの「バスタード」あたりの影響が出た部分はあると思います。

●石渡さんご自身はファッションに関心が強いんですか？

○自分自身は無頓着なんですよ、服装には(笑)。でも、(服ではなく)人間を見るために雑誌を買うことはあります。着てる人間を見るほうがいいですね。

理想の女性像は、挙げたらきりがないんです

●憧れる男性像、こんな男になりたいといった理想をお持ちですか？

○マンガ家の島本和彦先生が描かれるような、男気を持った人間になりたいと常々思っています。僕は理屈で色々考えてしまうタイプなんですよ。それが人間として嫌だな、というのがありまして。島本先生が描かれる男というのは、そういうものを踏まえたうえで「でも人間ってこうだろ？」みたいなところがあって、すごく好きです。そういう人間になりたいなと思っています。

●ちなみに、GGXの世界にそんな男性はいるんでしょうか？

○まあ、闇慈が一番近いと言えば近いですね。アクションとかにはあまり反映させていないですが。

●男性とくれば女性のことも伺いたいのですが、理想の女性像というのはありますか？

○そうですねぇ……。実際につき合ってみて「好きだなぁ」と思う女性と理想とでは、全然違うんだなぁというのが僕の中にありまして。あくまで幻想の中だったら、理想像は色々あるんですよ。例えば、メガネをかけた女の子とか(笑)、ショートカットでボーイッシュな子だとか、大和撫子風だとか、挙げたらきりがないんです。唯一これというのがなくて、全部まんべんなく好きなんですよ。それと、外人の若い女の子といちどつき合ってみたいんですけど(笑)、機会がありませんから。ジーンズの似合う女の子と、友達としてでもいいからつき合ってみたいです。

●GGXの中で理想の女性を投影したキャラクターはいますか？

○正直なところ、いないですね。ただ、今言ったようなメガネっ娘が好きだとか、ボーイッシュな娘が好きだとか、そういったレベルで反映されてるところは多々あります。外人でジーンズの似合う娘というのは表現しづらいものがありますし(笑)。キャラクターを見た目からデザインする場合があって、そういう時にはユーザーアピールを意識しますから、自然な感じの女の子というのは、どうしても表現しづらいんですよ。

何かが閃いた、ということは少ないですね

●アイデアが閃いた瞬間で印象的なものはありますか？

○ないですね。ただ、閃くという点で言えばデザインのほうがそういう機会が多かったんですけど、大抵は閃いたというよりも、にじりだしたというか。いくつものデザインを重ねて「こうじゃない、ああじゃない、これ一個取ったらどうだ、付けたらどうだ」というのを繰り返してやっとできる、というのが僕の「何かを創る」時のスタイルです。何かが突然閃いた、というのは非常に少ないですね。

●それはデザインに限らず、音楽面でも？

○そうです。物を創るときは全般的にそうなんですが、例えばキャラクターのバックストーリーを作る時など、ある意味映画などに近いテーマ性を必ず持たせてから何かを起こすという感じなんですよ。そのテーマにどれだけ近づけられるかというのがいつも課題になっていて、何かが閃くという感じにはどうしてもなり得ないんです。

クイーンは生涯、僕のフェイバリットです

●ここでちょっと音楽の話に移りたいんですが。GGXのVGMというのは疾走感があって、すごくかっこいい曲が多いですね。

○ありがとうございます(笑)。

●普段はどんな音楽を聴かれているんですか？

○何でも聴きますよ。今回書いているようなものももちろん聴くんですが、だいたいバラバラです。例えばビートルズだったり、スラッシュ系のスレイヤーだったり、デスメタルだったり。日本人も時々聴きますよ。椎名林檎は大好きです。

●仕事場で聴かれるものと、普段聴かれるものとでは傾向などが違うんですか？

○普段から仕事場にいるんで(笑)、CDは仕事場にすべて置いてあります。回答としては、特に変わらないということになります。

●初めて聴いたアルバムは何でしたか？

○それは覚えていないんですが、音楽が好きになるきっかけはクイーンで、生涯僕のフェイバリットであり続けると思います。ネーミングもここから取ってます(※クイーンのボーカリスト・故フレディ・マーキュリーのニックネームは「ミスター・バッドガイ」だった)。ソルの本名もフレディですし(笑)。

●音楽とデザインというまったく異なる創造の側面をお持ちですが、どちらも石渡さんの同じところから生まれてくるんですか？

○デザインに関してはさっきお話ししたように、段階を踏まえて作っていきます。音楽に関しても、源や「にじりだす」ところは同じです。ただし、楽曲は立場を利用して作ったいい加減なものなので(笑)、申し訳ない物を世に出してしまったと恐縮しているんです。とはいうものの、『こういう物を作りたかった』というコンセプトだけは伝わってくれたんじゃないかな、と思っています。例えば「疾走感のある曲」とか、そういう感覚ですね。

●GGXの中で特にお気に入りの曲はありますか？

○頭の中で作っている段階で「ああ、この曲はオレのお気に入りになるなぁ」ということはあるんですが、できあがりを聴いて変わってしまうことが多いです。特にNAOMIの音源になった場合と、DC版の生演奏の場合とでも変わってきてしまう。それでも、ザトーvsミリア("Still In The Dark")とか、キャッチーなメロディができたと思っているのは闇慈("風雅")とか、ソルvsカイ("No Mercy")とかですかね。個人的に一番思い入れがあるのは、実はソルの曲("Keep Yourself Alive")なんですが。

一番大切な物はCDです！

●ちょっと哲学的な質問かもしれませんが、石渡さんが一番信じているものは何ですか？

○非人間的な回答になって嫌なんですけれど、「自分」なんですよ。自分の頭の中しか、信じられる物がないのかなって思っています。例えば、人を信じる、あの人は信用できるっていうのも、結局自分の頭の中で解釈したその相手を信用しているのにすぎない。そういう点から言えば、やっぱり自分の頭の中しか信じたり疑ったりすることってできないのかなって思います。

●では、一番大切なものは？

○大切な物……CDですっ！(笑)

●CDすべて？

○やっぱり優先順位はあります。本当に衝撃を受けたクイーン、あと聴いたのは最近なんですけど、多分後々まで影響受け続けると思うのが椎名林檎ですね。このあたりは火事になっても、一番最初に持っていきます。

●では、最後の質問です。願いを3つだけ叶えられるとしたら、どんなことをお願いしますか？

○ミュージシャンにしてくれって言いますね(笑)。ギターの天才にしてくれって、まあ、そこまでは言いませんが。それと頭をよくしてほしいですね(笑)。自分で考えたり、思ったりすることに対して、自分なりの一時的な解決に導くための計算がすごく遅いんですよ。それを速くしてほしいということですね。あともうひとつは……バンドのメンバーがほしい！(笑)

Profile



石渡太輔
(いしわたり だいすけ)

Birthday
1973年8月14日（獅子座）

Birthplace
南アフリカ・ヨハネスブルグ

Bloodtype
Rh+B型

Hobby
映画・音楽鑑賞

石渡コメント：『メタルギア ソリッド』風と申しましょうか。近頃半リアルに疲れて、「絵は絵だ！」という意気込みで描いたイラストです。ソルの持つ荒々しさを出したくて、こういうタッチにしました。まだ足りないですが。自分の中の「絵」というものの自由度を上げたくて描きました。

『アルカディアエクストラ ギルティギア ゼクス ドラフティング アートワークス』
表紙用イラスト
2000年11月製作
サイズ：25.4×36.4cm
使用画材：コピー用紙／コピックマーカー





石渡コメント：ゲームキャラでないイラストを、と思っていて、アメリカ娘を描くことに決まったんです。でも、まったく関係ない女性を描いても何のCDかわからなくなってしまうので、コスプレをしてもらいました。顔が見えないのは、出してしまうとキャラクター性が強くなってしまうからです。彼女は今回きりのキャラクターですね。


サントラCD「GUILTYGEAR X ORIGINAL SOUND TRACK」用イラスト
2000年8月製作
サイズ：21.0×29.7cm
使用画材：コピー用紙／コピックマーカー



石渡コメント： プレゼント用に、女性キャラを前提条件に何気なく描いたんですが、ただ描くのではつまらなくなって、つい羽根を描いてしまいました。ちょっと中途半端でしたか？　実は先に完成したイラストがあったんですが、ミリアの目がキツくて気に入らなかったので、額に肉の文字を書いてボツにしました(笑)。

「ファミ通一族の陰謀」テレカ用イラスト
2000年10月製作
サイズ：25.4×36.4cm
使用画材：コピー用紙／コピックマーカー

Chapter 1
Drafting Artworks I



SOL BADGUY

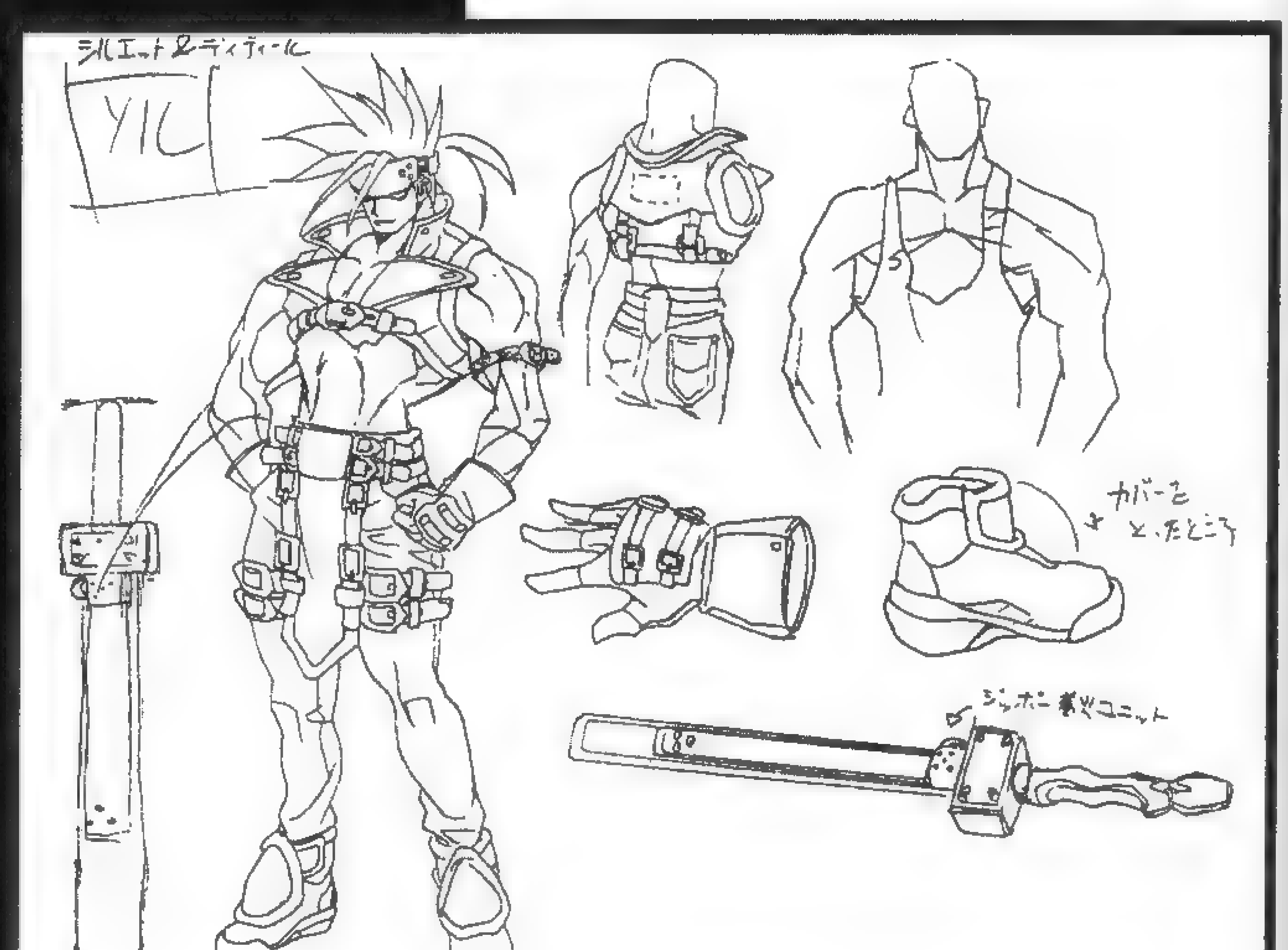
ソル=バッドガイ

Profile

身長：182cm
体重：74kg
血液型：不明
出身：アメリカ
国籍：不明
アイタイプ：赤茶
趣味：QUEENを聴くこと
大切なもの：QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
嫌いなもの：努力、頑張ること
CV：石渡 太輔
バトルスタイル：型にとらわれず、力任せに剣を振り回す。炎系の攻撃を得意とした、オールマイティタイプ。







[illegible]炎剣」を持ち世界[illegible]する一匹狼。ベル[illegible]クルの言葉は、[illegible]の銘なのかも。

Story

終わりなき灼熱の悪夢

生体兵器の実験サンプルにされるという過去を持つが、150年間その生い立ちを隠しながら、賞金稼ぎとして人間社会に紛れ込んでいた。戦闘能力は人類の持つそれを遥かに凌駕し、半永久的な生命活動を強いられている。再び自分のような犠牲者を出すまいと、生体兵器の開発者、及びその兵器を全て抹消する使命を自らに課して、あてのない放浪の旅を続けていた。

蠢動する脅威

「ギア」を統制して世界を制覇しようとしたジャスティスの死後、各地に点在するギアたちは司令塔を失い、全て活動を停止したはずであった。しかし、そんな状況下にあって、自らの意思を持って生存するギアの情報がソルの元へと流れてくる。謎を孕む、未知なるギアの存在。待ちうけるのは、絶望か、それとも……。

ソルは真意を確かめるため、新たなる戦場へと足を向けるのであった。

オープニングのソルは、炎に包まれている。その燃えたぎる情熱を抱え、彼はどこに向かうのだろう?



OPENING
オープニング原画

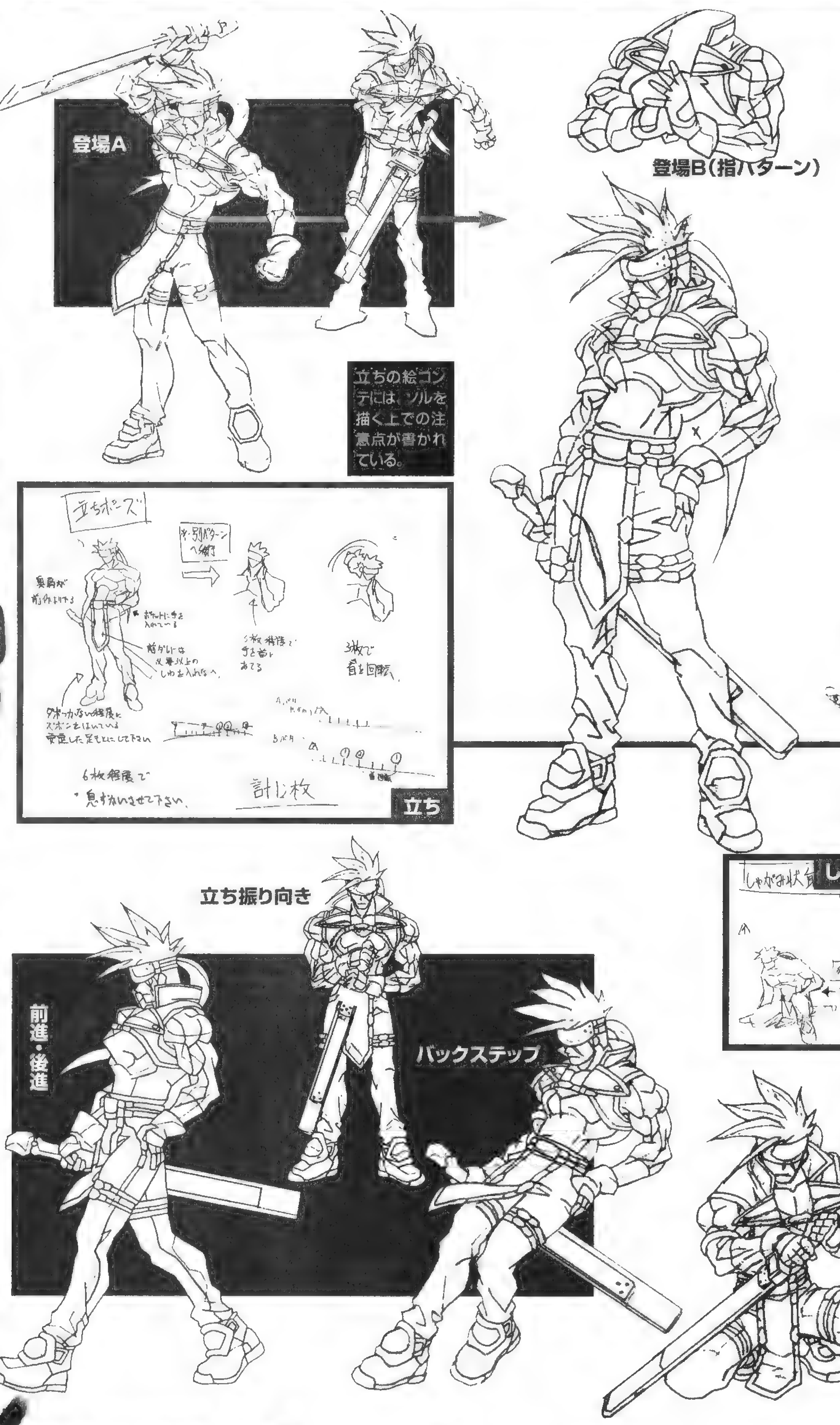


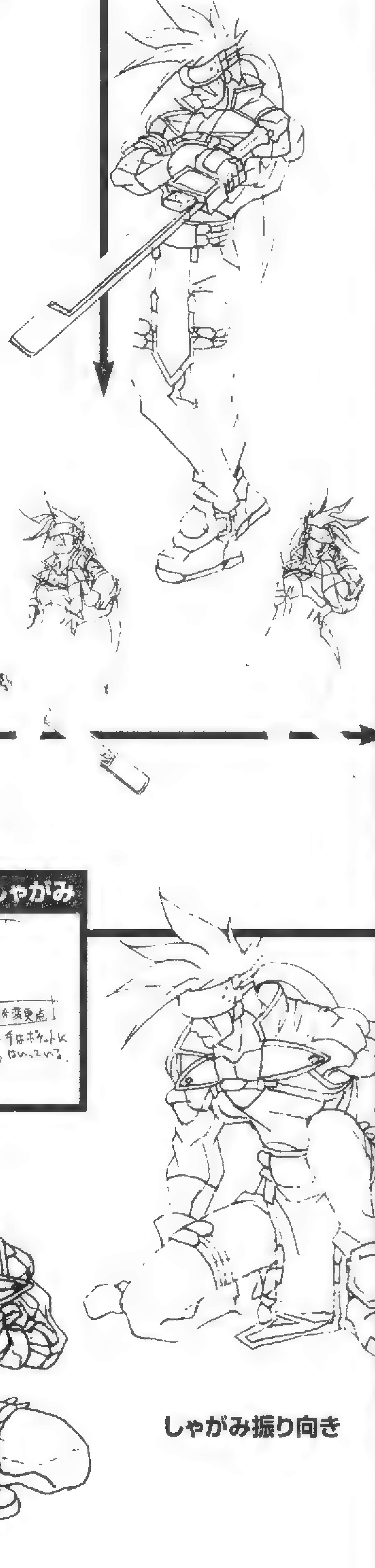


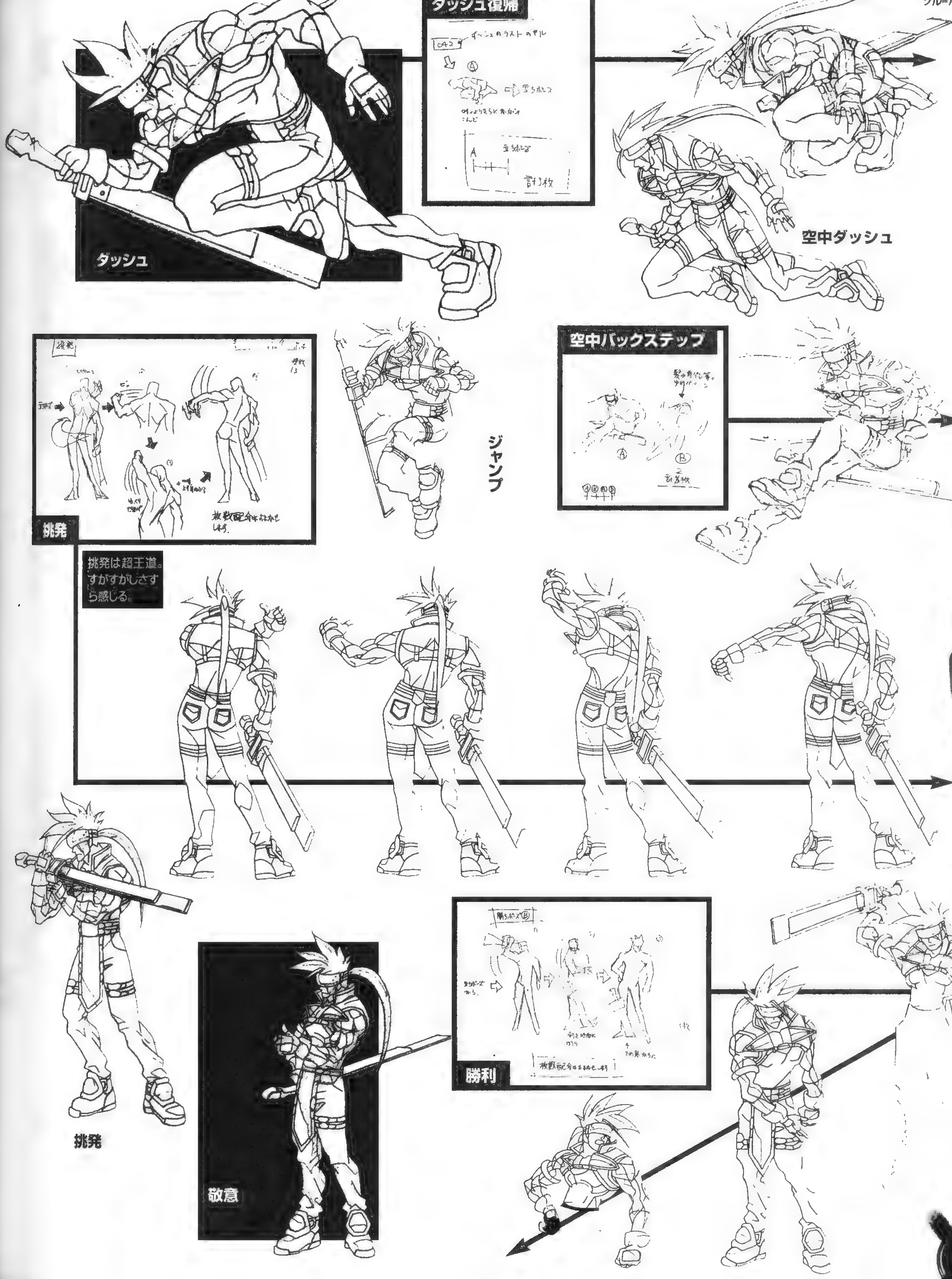


基本動作 ソルの基本動作は、基本的にぶっきらぼうなものが多い。ひかえめな敬意ポーズがおかしい。







ダッシュ復帰
ダッシュ
空中ダッシュ
挑発
ジャンプ
空中バックステップ
挑発は超王道。すがすがしさすら感じる。
挑発
敬意
勝利

防御＆やられ動作

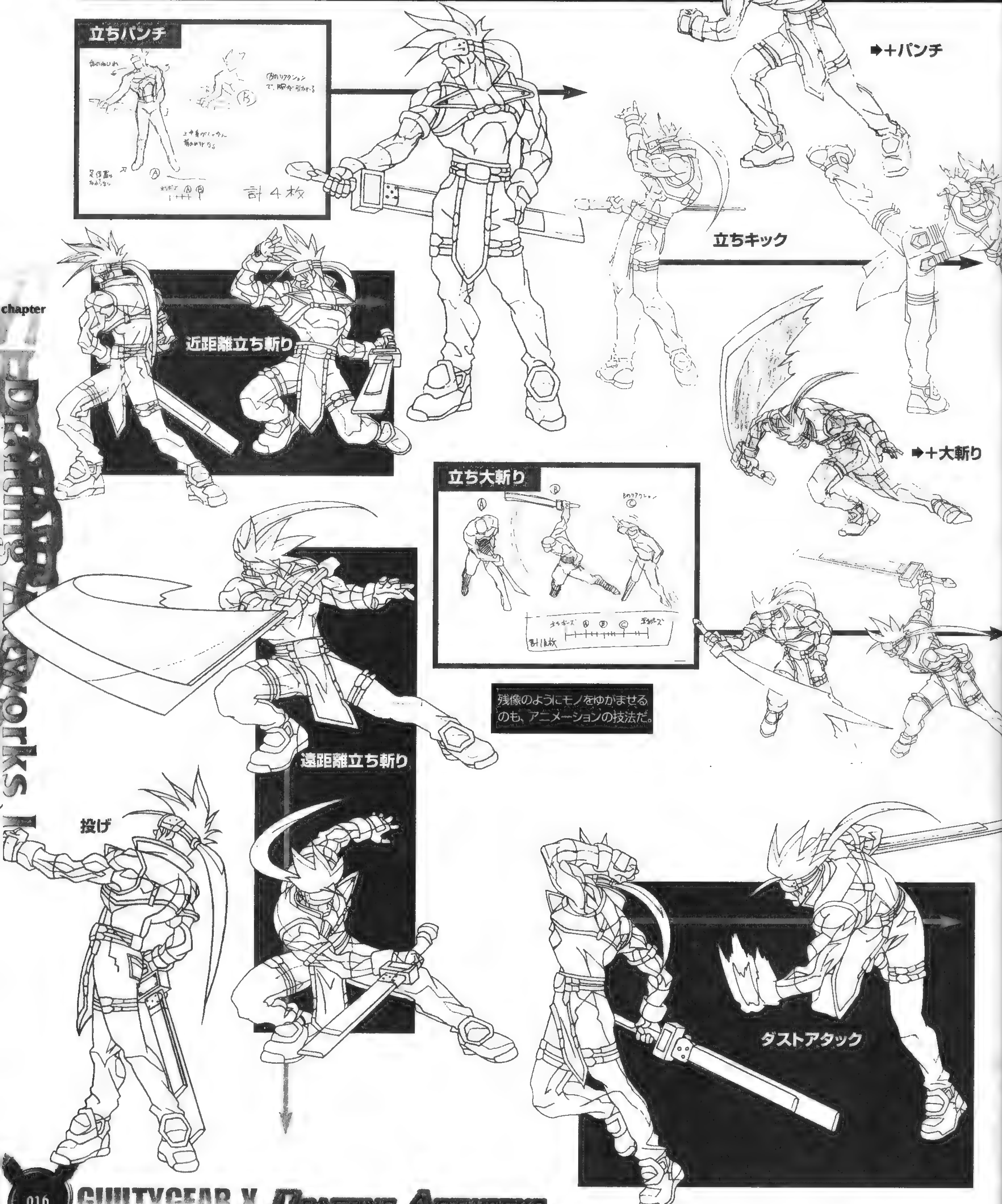
ソルが骨太のキャラのため、やられポーズも骨のきしみが聞こえそうな迫力だ。

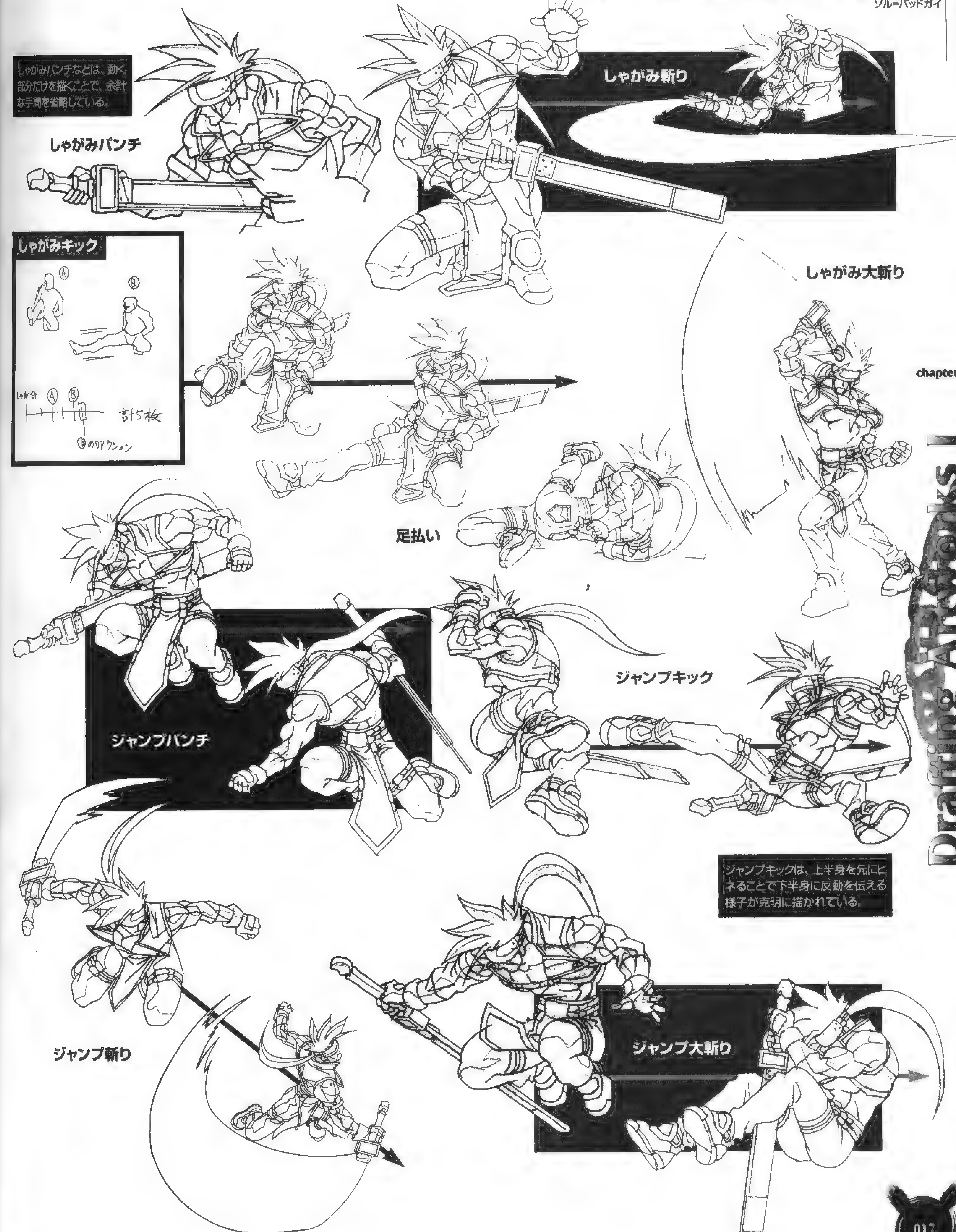





叩きつけられた反動でバウンドするのは、アニメなどでよく見られる手法。

攻撃動作 ソル本領発揮！ 重量感のある攻撃の設定画だ。体の重心の乗せ方も見るべきポイント。



しゃがみパンチなどは、動く部分だけを描くことで、余計な手間を省略している。
しゃがみパンチ
しゃがみ斬り
しゃがみキック
Ⓐ
Ⓑ
しゃがみ
計5枚
Ⓑのりアクション
しゃがみ大斬り
足払い
ジャンプキック
ジャンプパンチ
ジャンプキックは、上半身を先にヒネることで下半身に反動を伝える様子が克明に描かれている。
ジャンプ斬り
ジャンプ大斬り

必殺技 封炎剣と、ギアである自らの身体能力すべてを駆使するソルの必殺技。練りに練られた技の流れをご覧あれ。

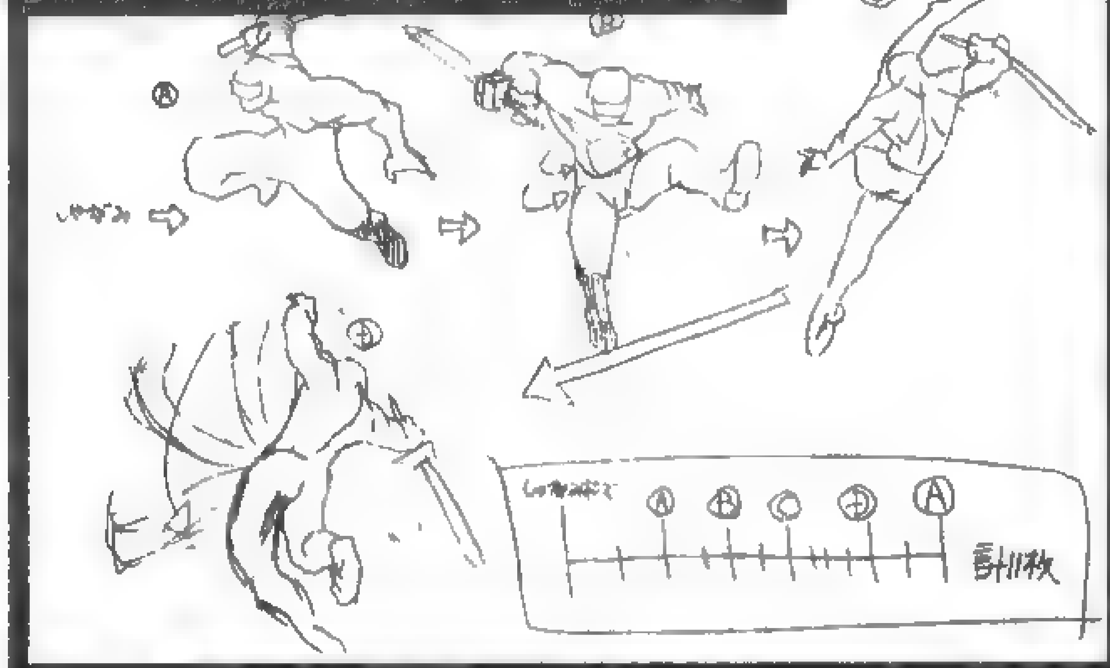


空中での全身の力感がうまく表現されている。

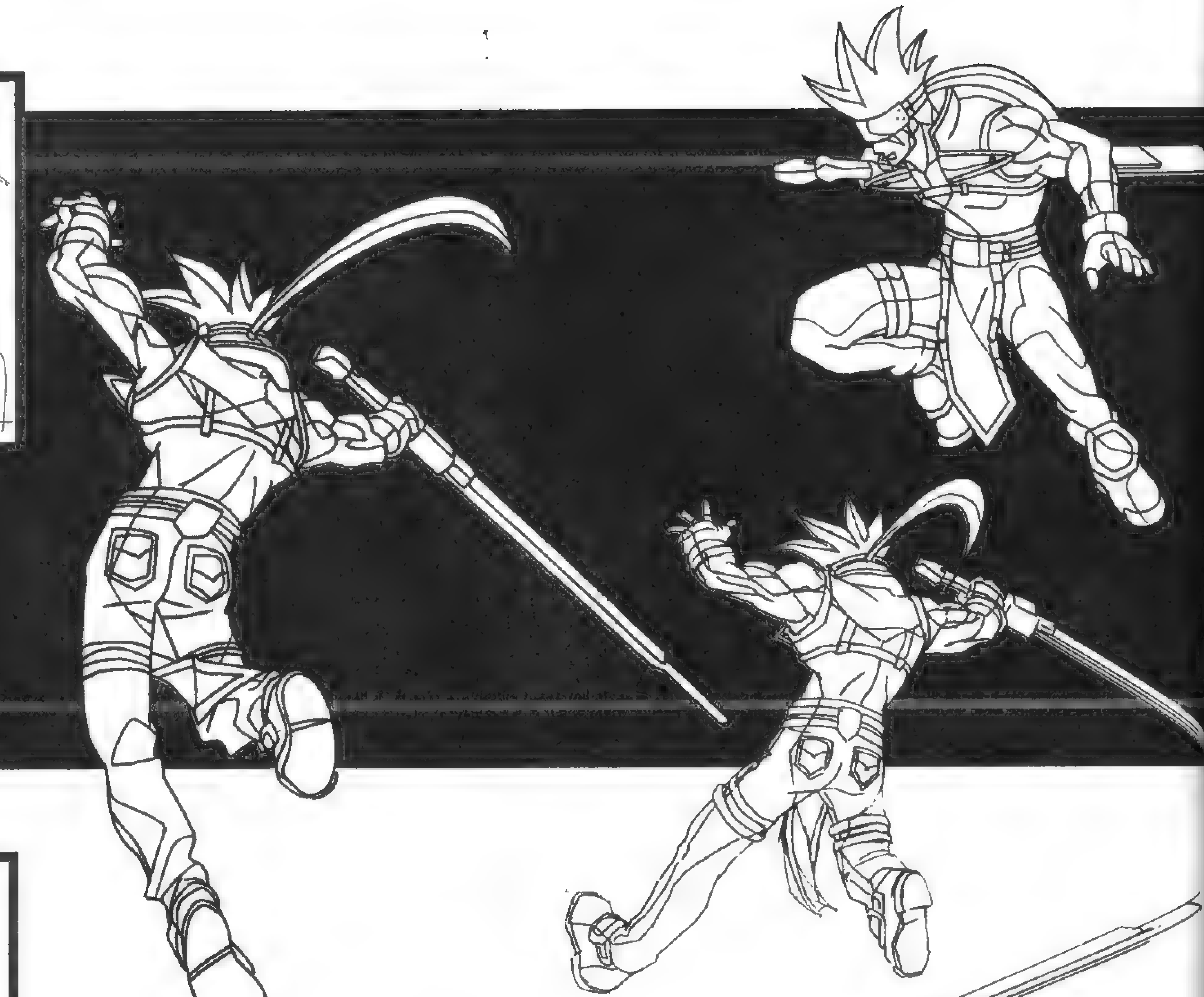


ソルの動きを表現するのには、髪の流れも効果的に使われている。

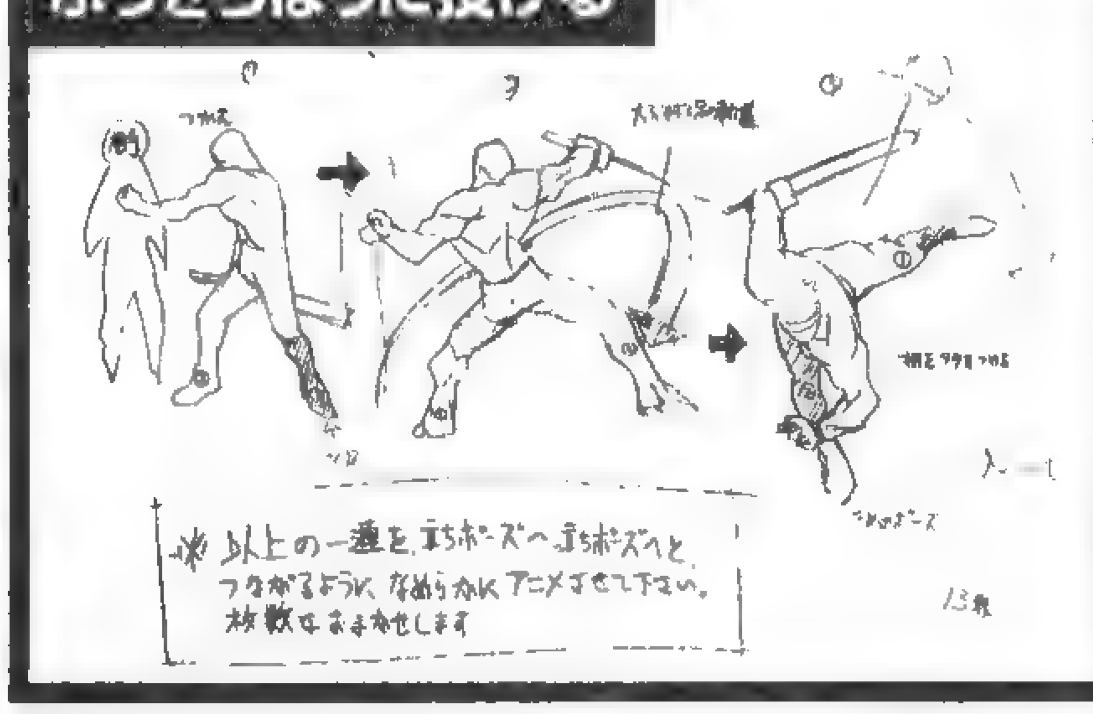
バンディットリヴォルヴァー

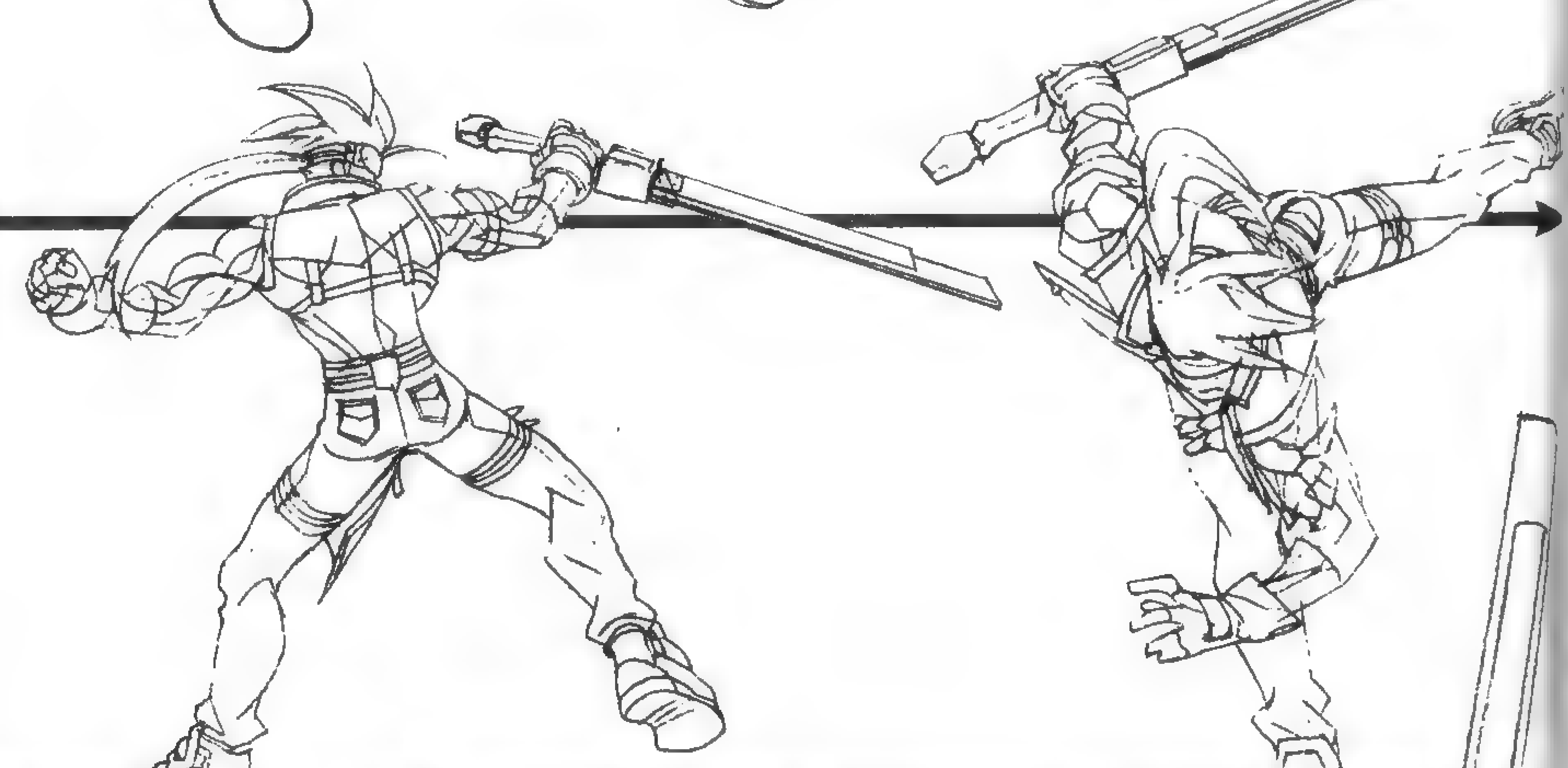


「ハイパー後ろ回し蹴り」とも言えるバンディットソルは上段回し蹴り系の技がキレイにキマる。



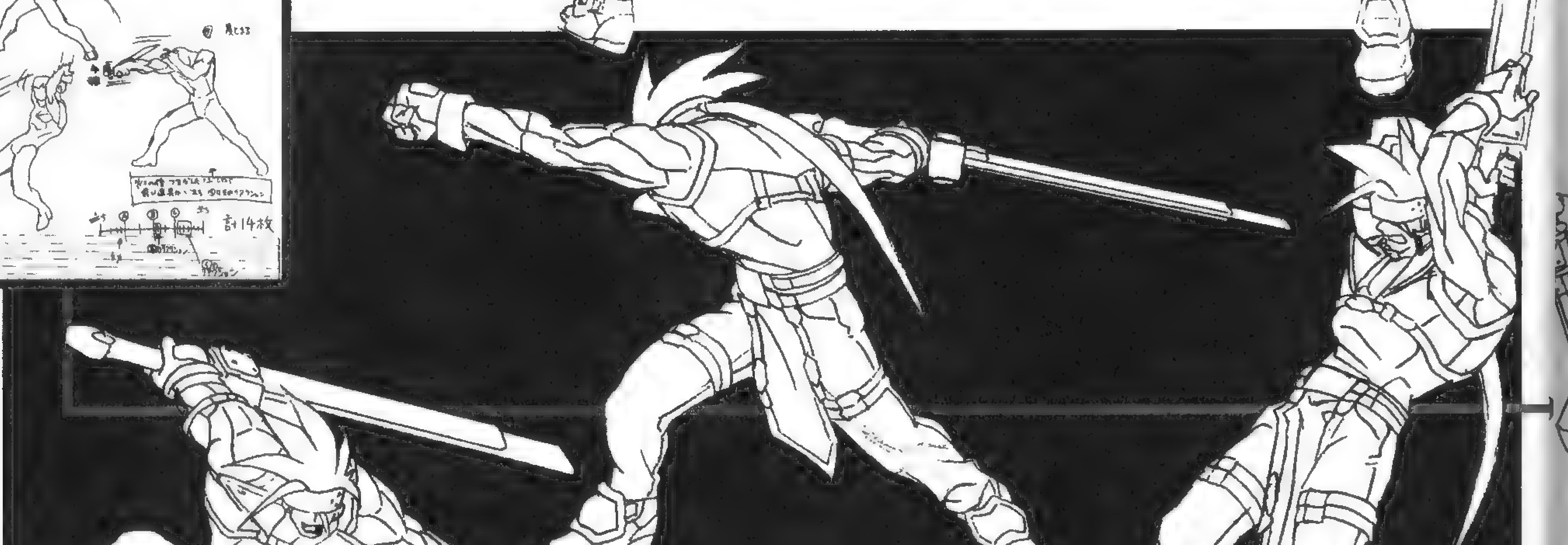
ぶっきらぼうに投げる

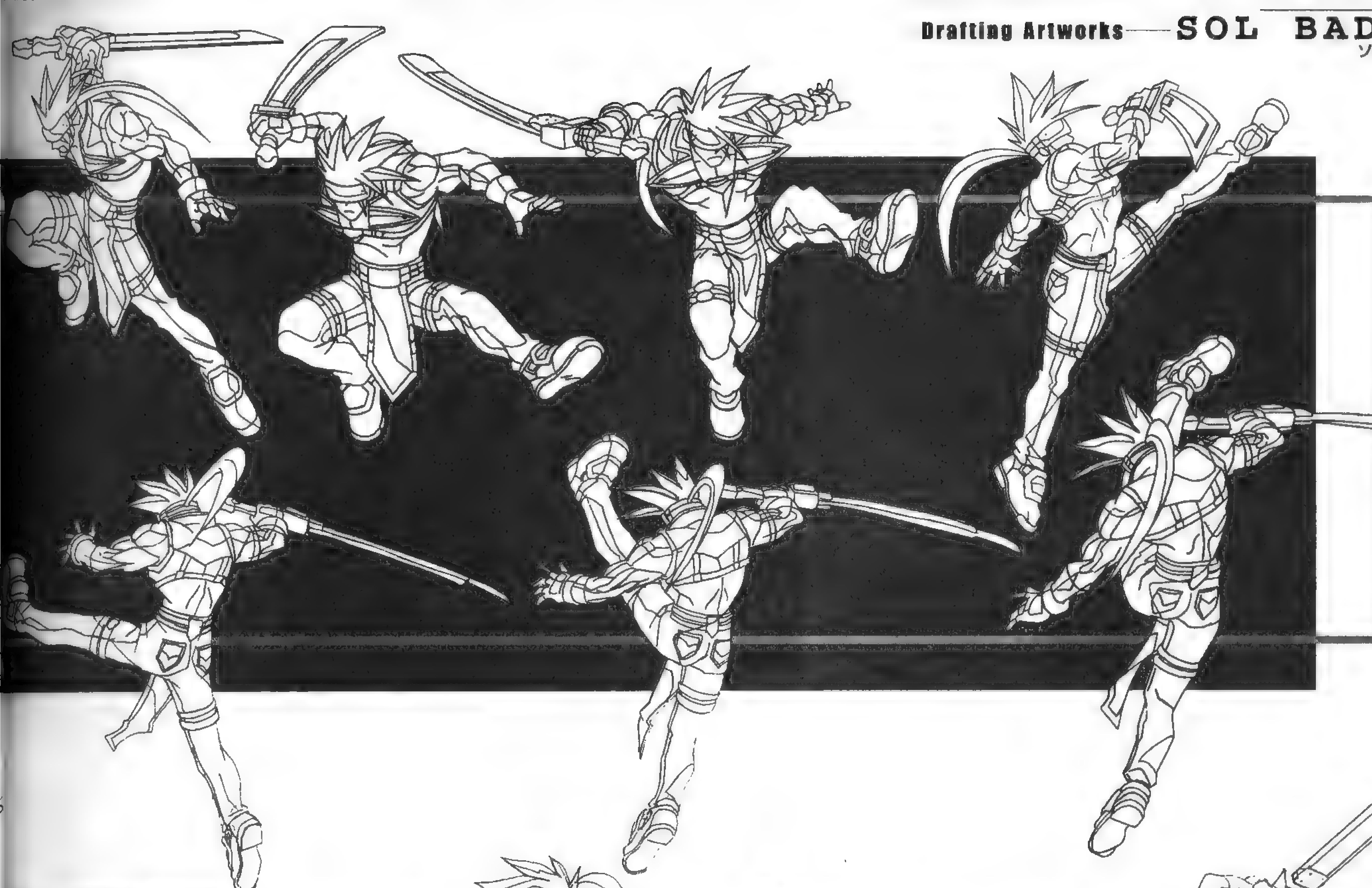




タイランレイブ





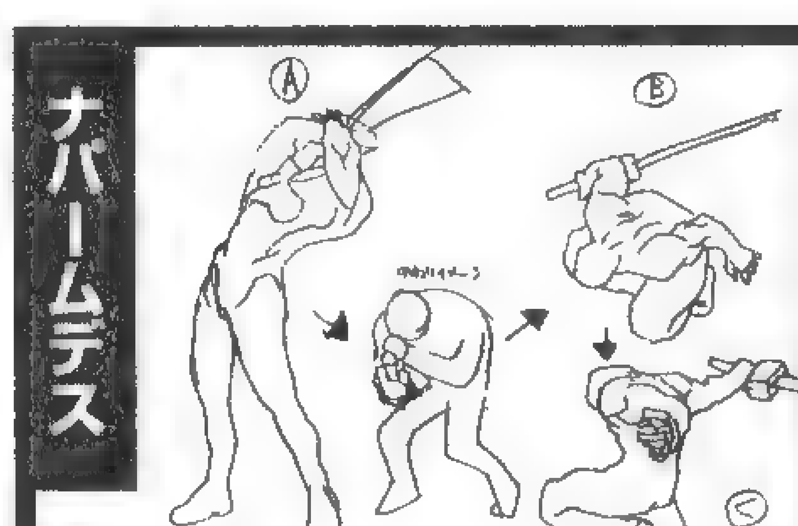


ドラゴンインストール



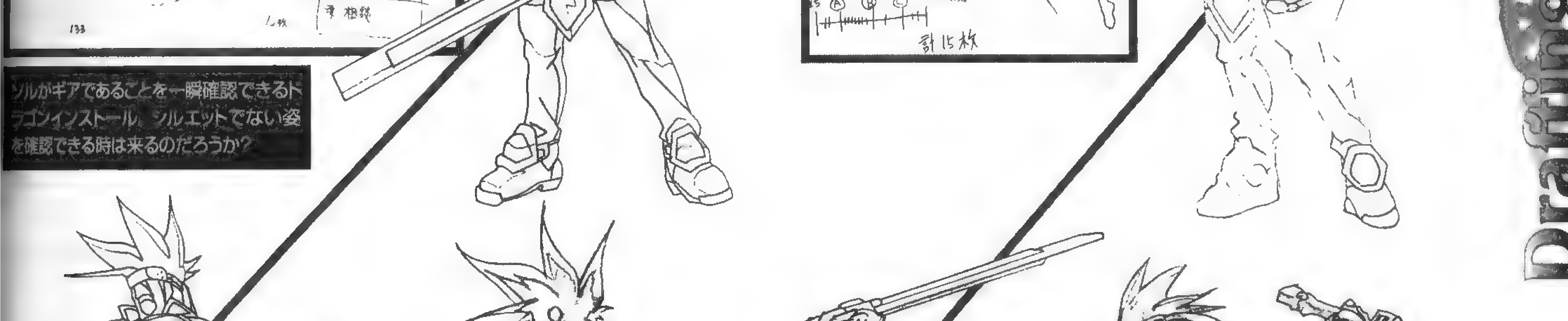


ナパームデス





ソルがギアであることを一瞬確認できるドラゴンインストール。シルエットでない姿を確認できる時は来るのだろうか？



ソル=バッドガイとは？

自己中心的に見えて、大局的な物の見方ができる人間として設定しましたが、それを表現するのが大変でしたね。試行錯誤をして、カイに似たデザインの時期もありました。ヘッドギアだけは、設定にからむので当初からあったものです。（石渡 太輔）

KY KISKE
カイ=キスク

Profile

身長：178cm
体重：58kg
血液型：AB型
出身：フランス
誕生日：不明
アイタイプ：青緑
趣味：ティーカップコレクション
大切なもの：みんなの笑顔
嫌いなもの：ソル
CV：草尾 毅
バトルスタイル：聖騎士団の剣技に則った闘法。細身の剣と
系をメインに堅実に攻めるタイプ。

chapter
Drafting Artworks I



「自由」のソルに対しカイは「希望」を身に帯びる。様々な部分で対照的な2人の主人公だ





Story

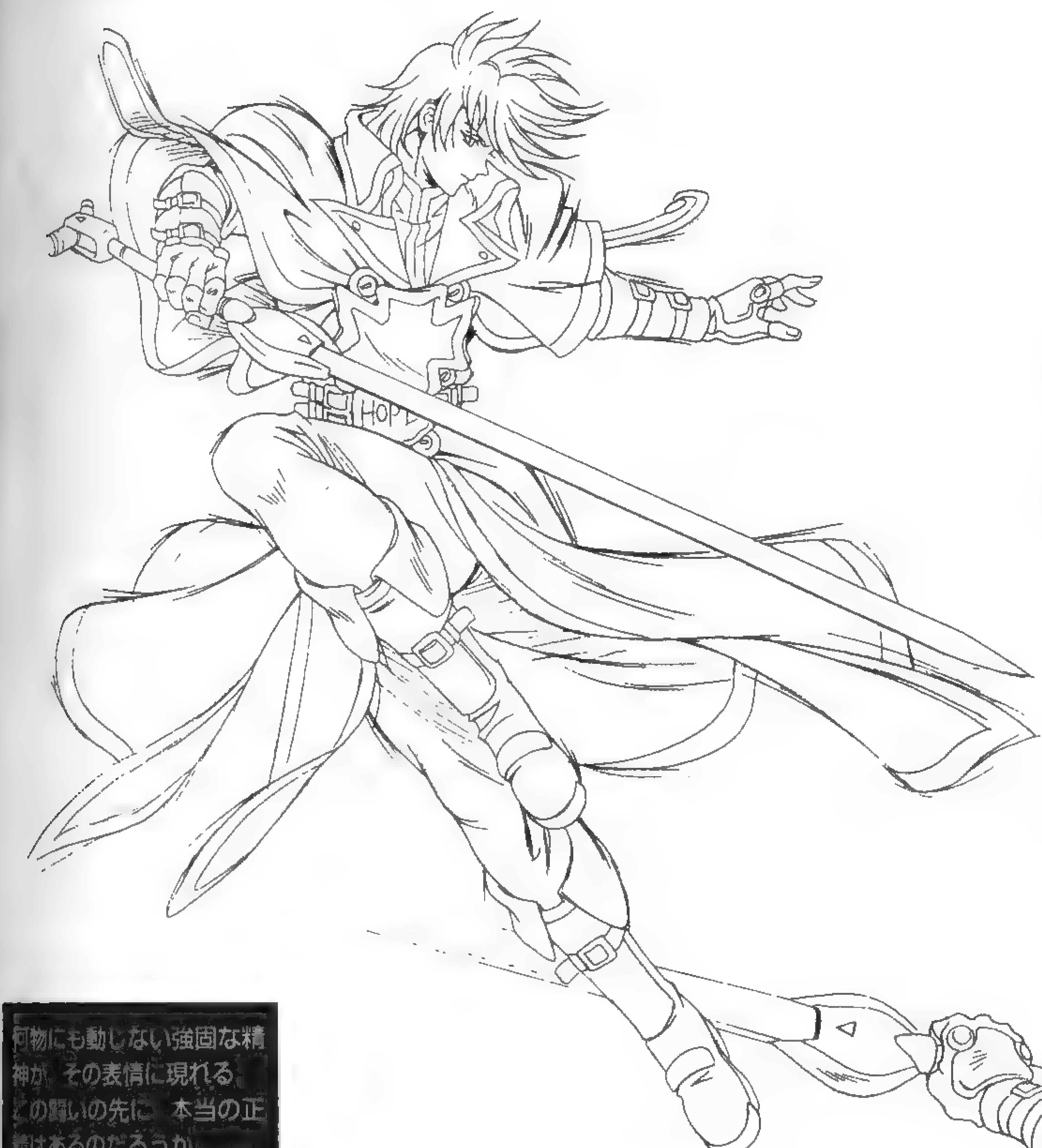
稲妻の申し子

幼くして厚い人望を持ち、剣士としての天才的な才能を発揮した彼は、若干16歳にして聖騎士団の団長を務めるに至っていた。大戦が終結した現在でも、その非凡な才能を持て余すことなく、国の治安維持に尽力している。

迷える正義

前大会におけるジャスティスのメッセージは、「自分の中の正義」がいかに人間側の都合に限ったものだったかを知らされるものであった。今まで「ギア、即ち悪」の信念の元に生きてきた彼にとって、それは否定することも肯定することもできない、わだかまりの残る結果となった。

そんななか、カイのもとに人畜無害の可能性をもったギアの存在がもたらされた。今一度、自分の中の「正義」を確認するために、カイは封雷剣と共に旅立つのであった。





OPENING

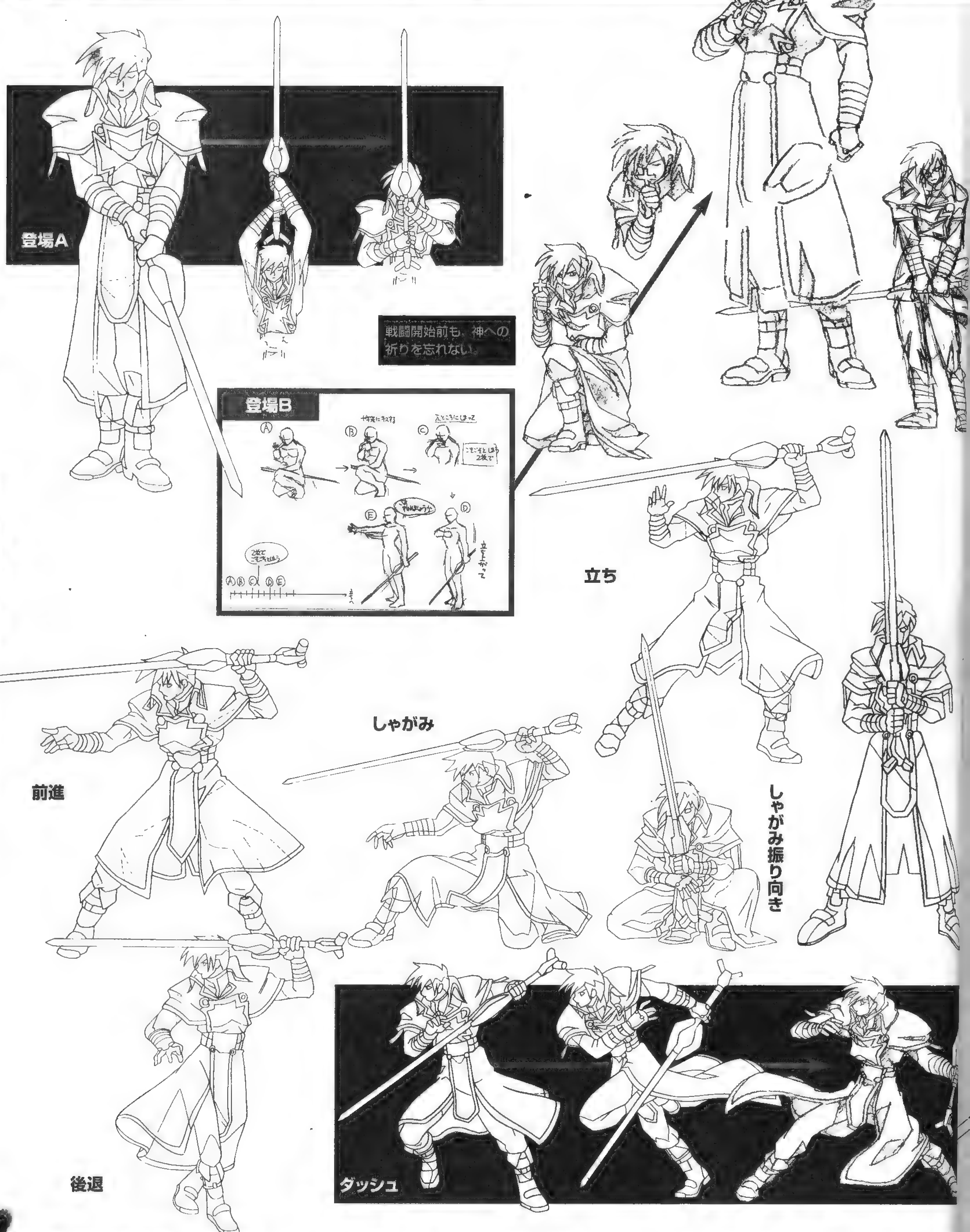
オープニング原画


何物にも動じない強固な精神が、その表情に現れる。この闘いの先に、本当の正義はあるのだろうか。



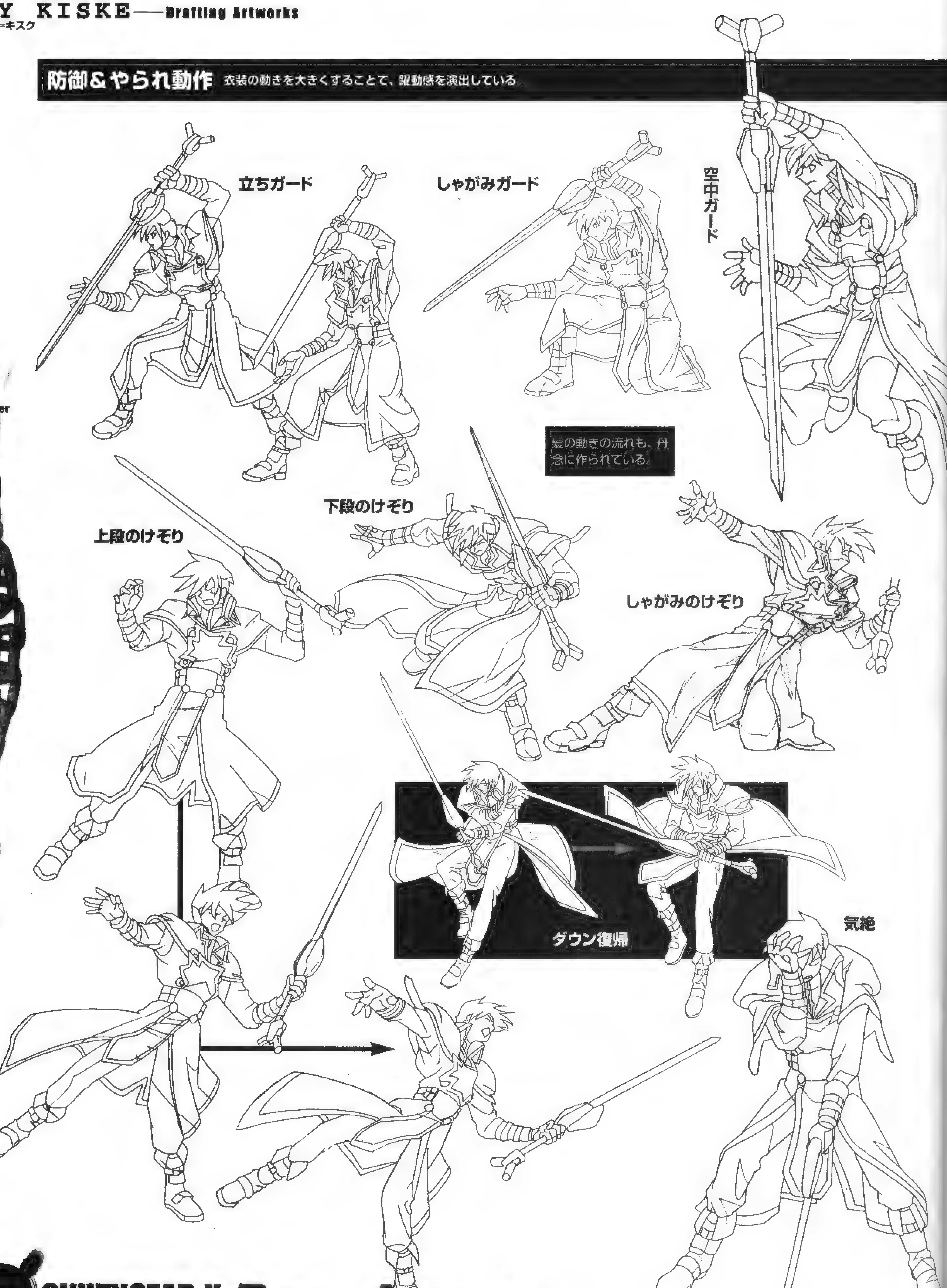



基本動作 カイの基本動作は、騎士道精神を感じさせるものが多く、設定面での個性を際立たせている。



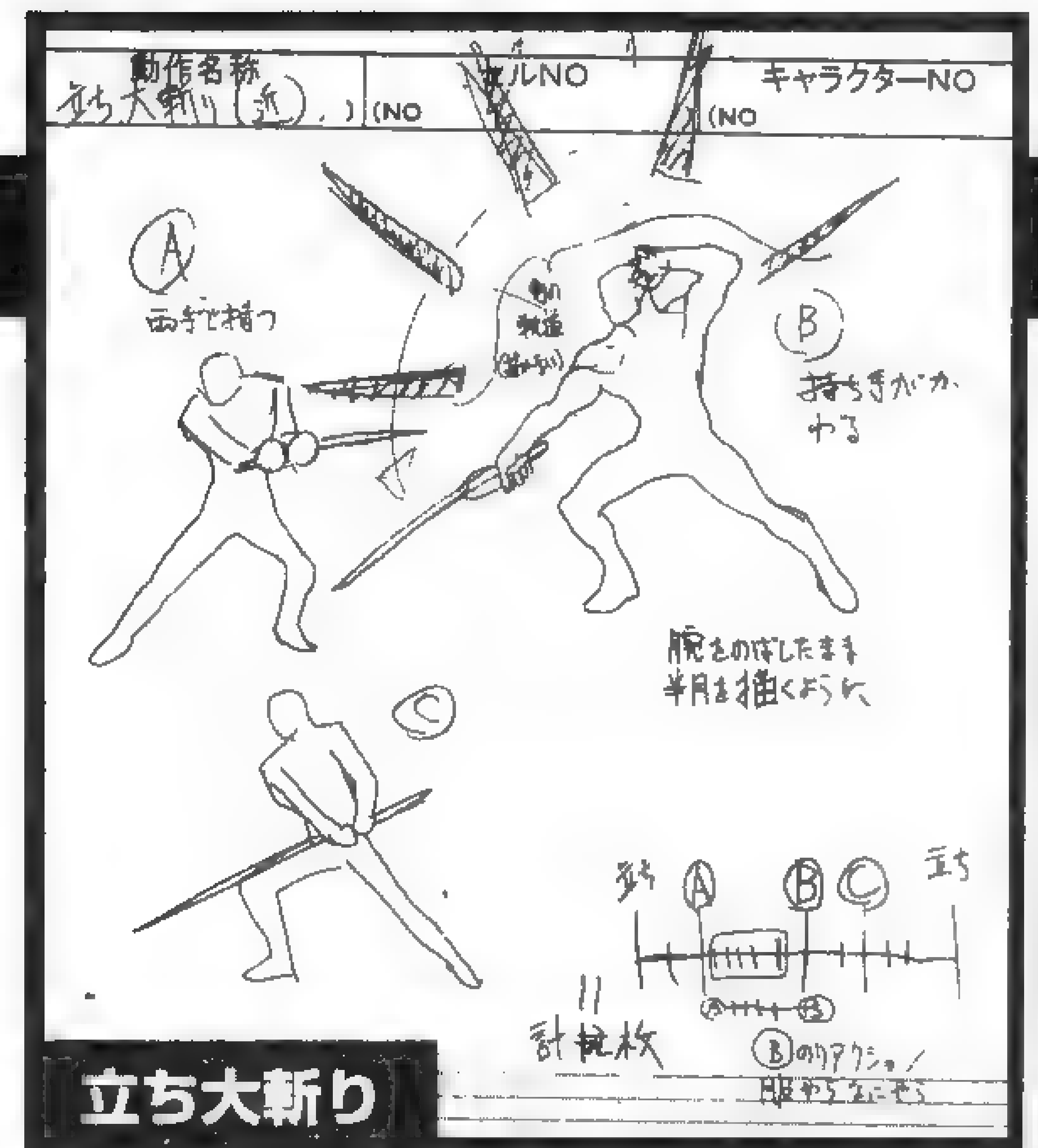

垂直ジャンプ
斜めジャンプ　前方
空中ダッシュ
空中バックステップ
バックステップ
斜めジャンプ　後方
挑発
勝利（対ソル）
敬意
勝利B
勝利A

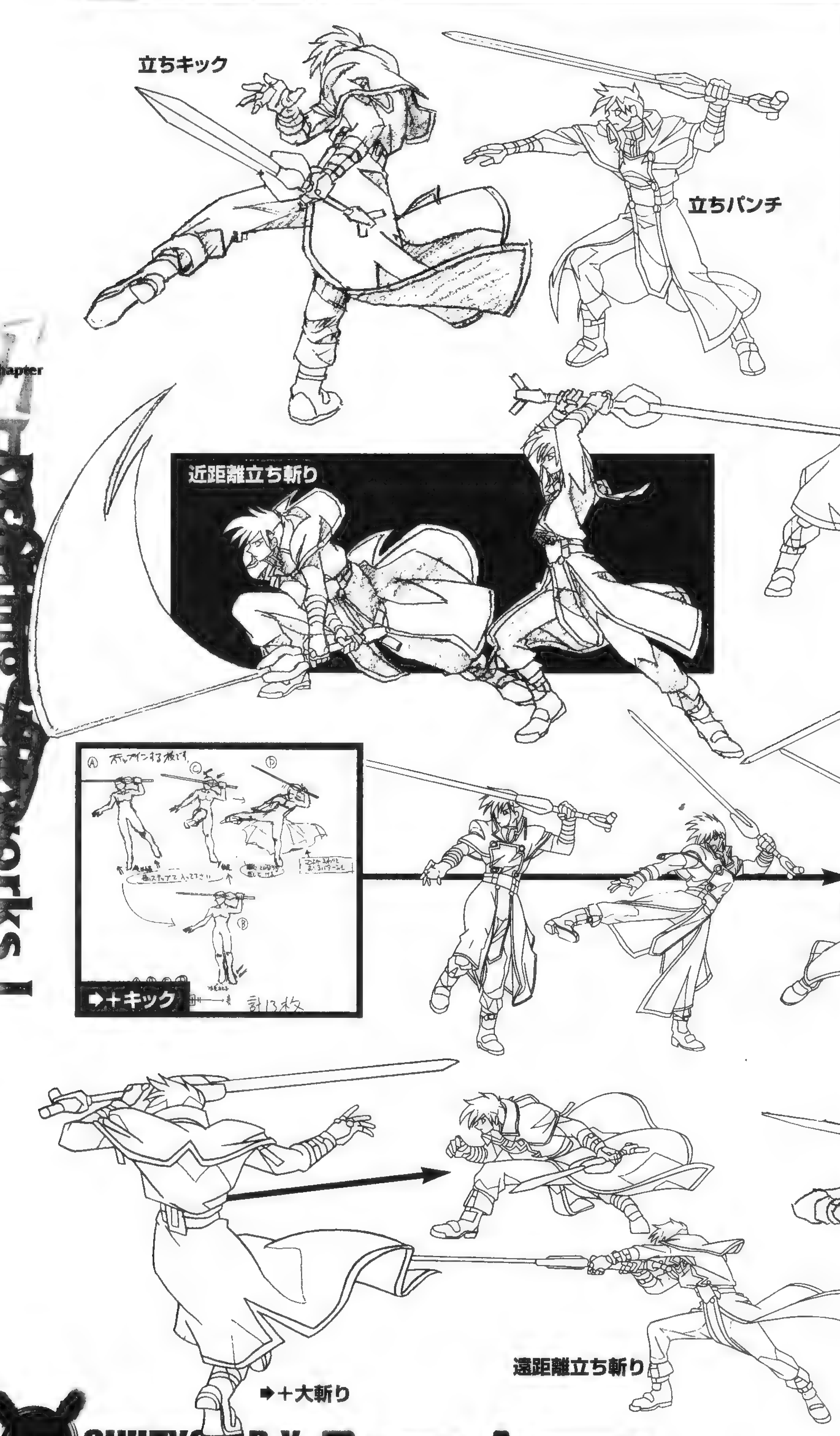
防御&やられ動作 衣装の動きを大きくすることで、躍動感を演出している



ダウン
きりもみ
前のめりダウン
その場起き上がり
垂直吹っ飛び
前のめりダウンからの
起き上がり

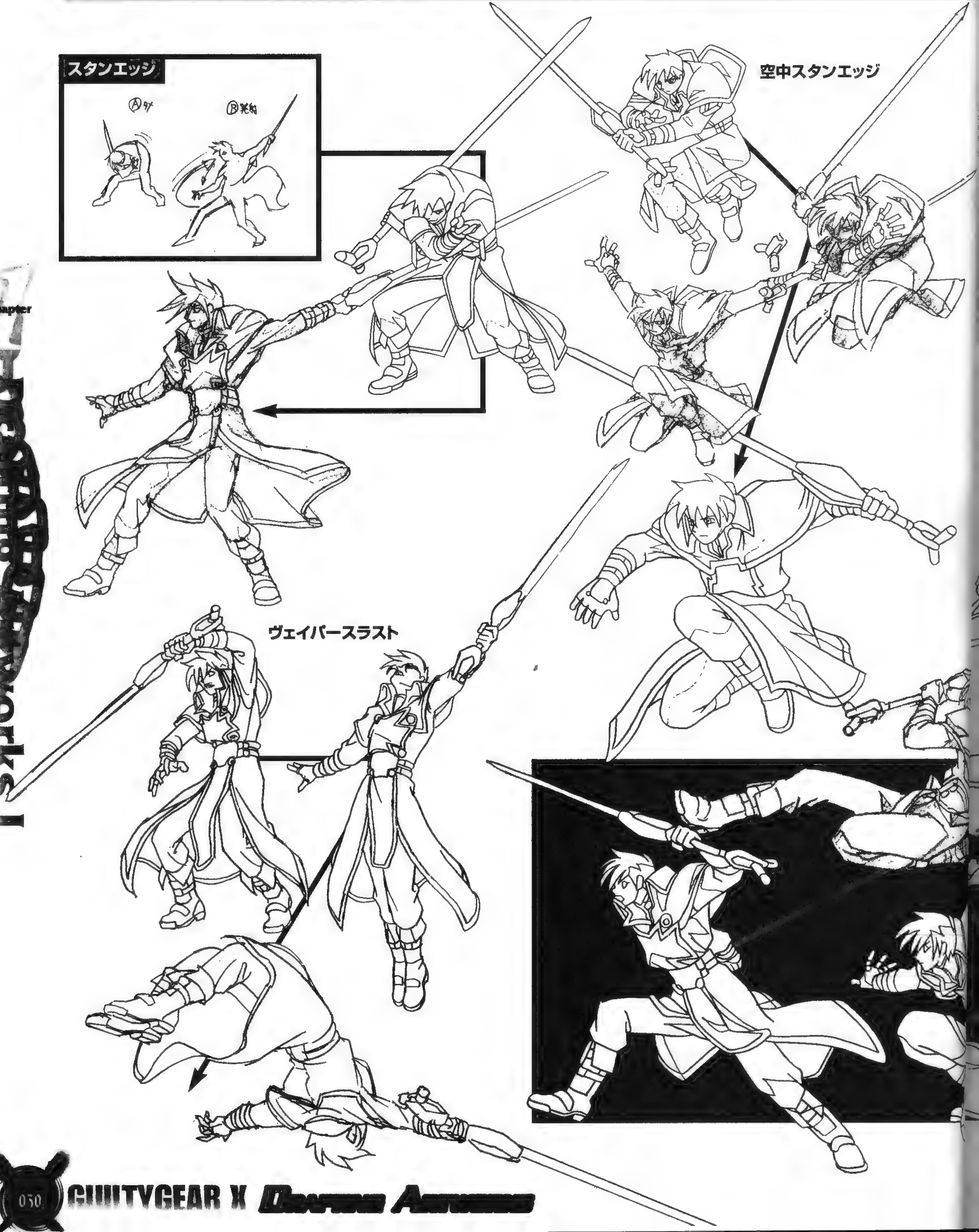
攻撃動作 突く、裂く、払う……カイの本領は、やはり剣技にこそ発揮される

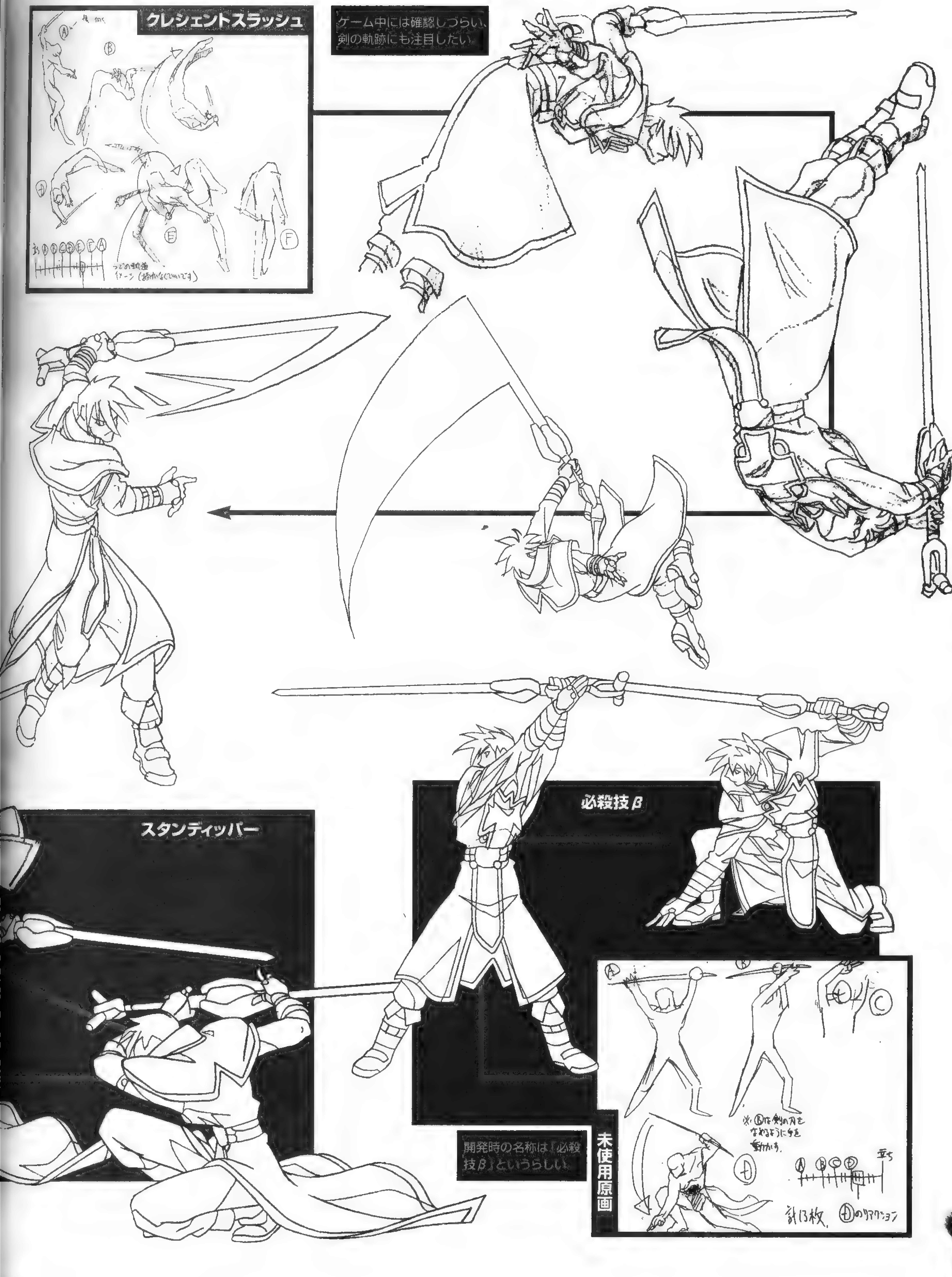






投げ
投げ未使用原画
ダストアタック
しゃがみパンチ
しゃがみキック
しゃがみ大斬り
パンチ、キック系の「静」と、剣技系の「動」、絶妙なるコントラストによって構成されている。
足払い
ジャンプキック
しゃがみ斬り
ジャンプ斬り
ジャンプ大斬り
ジャンプパンチ

必殺技 カイの必殺技群は、予備動作やフォロースルーが凝っているため、「なめらかに動く」印象が強い レアな未使用技にも注目してもらいたい





クレシェントスラッシュ

ゲーム中には確認しづらい、剣の軌跡にも注目したい。

スタンディッパー

必殺技β

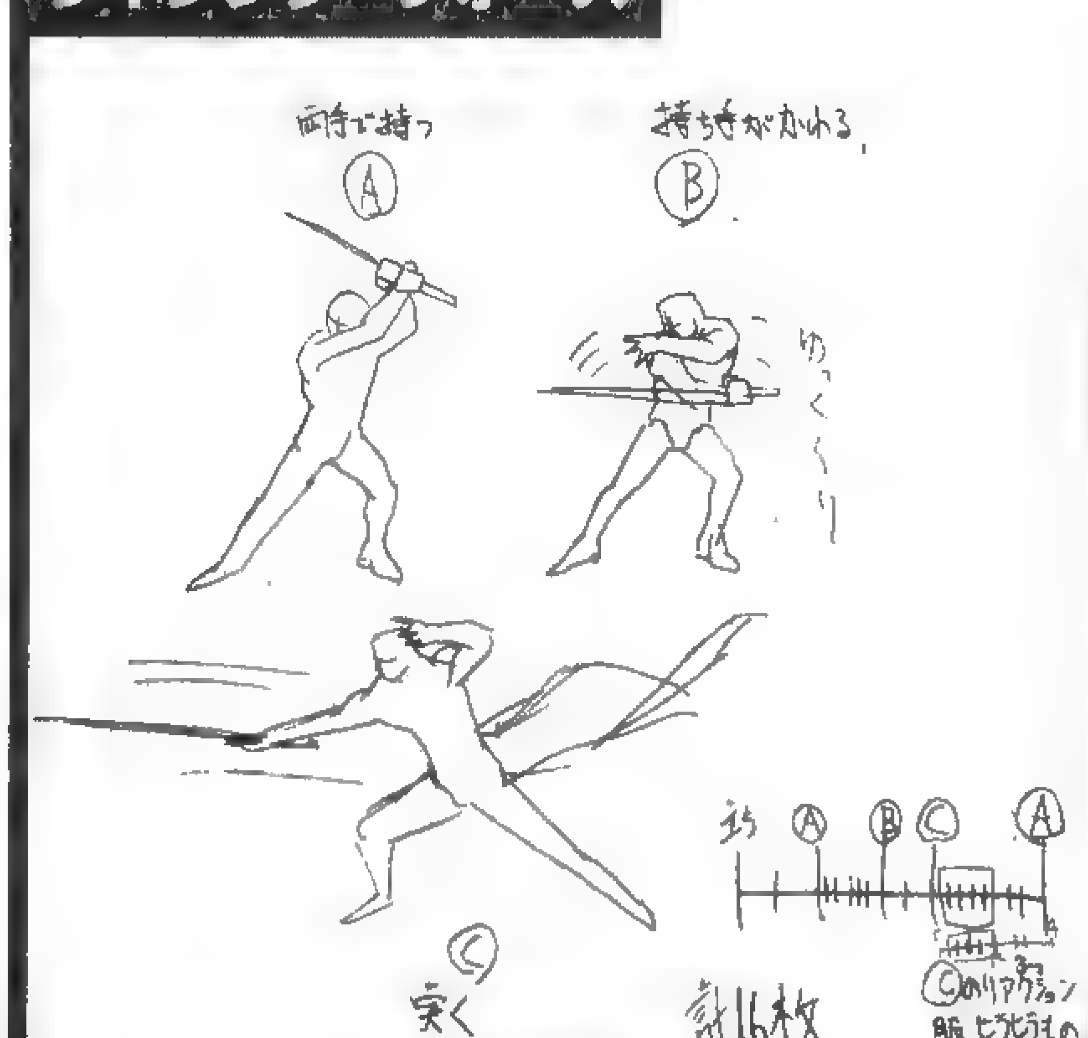
未使用原画

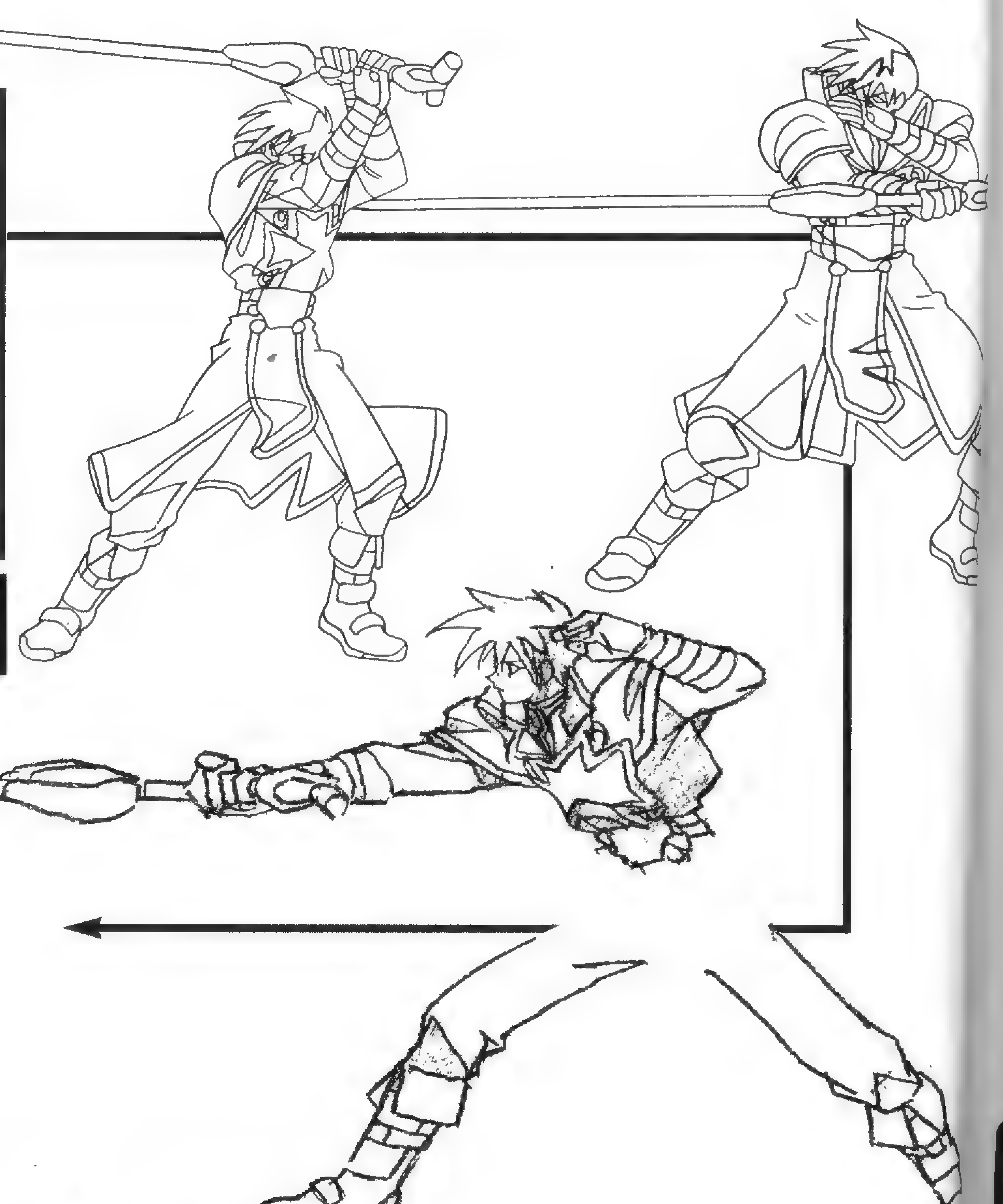
開発時の名称は「必殺技β」というらしい。

ライド・ザ・ライトニング

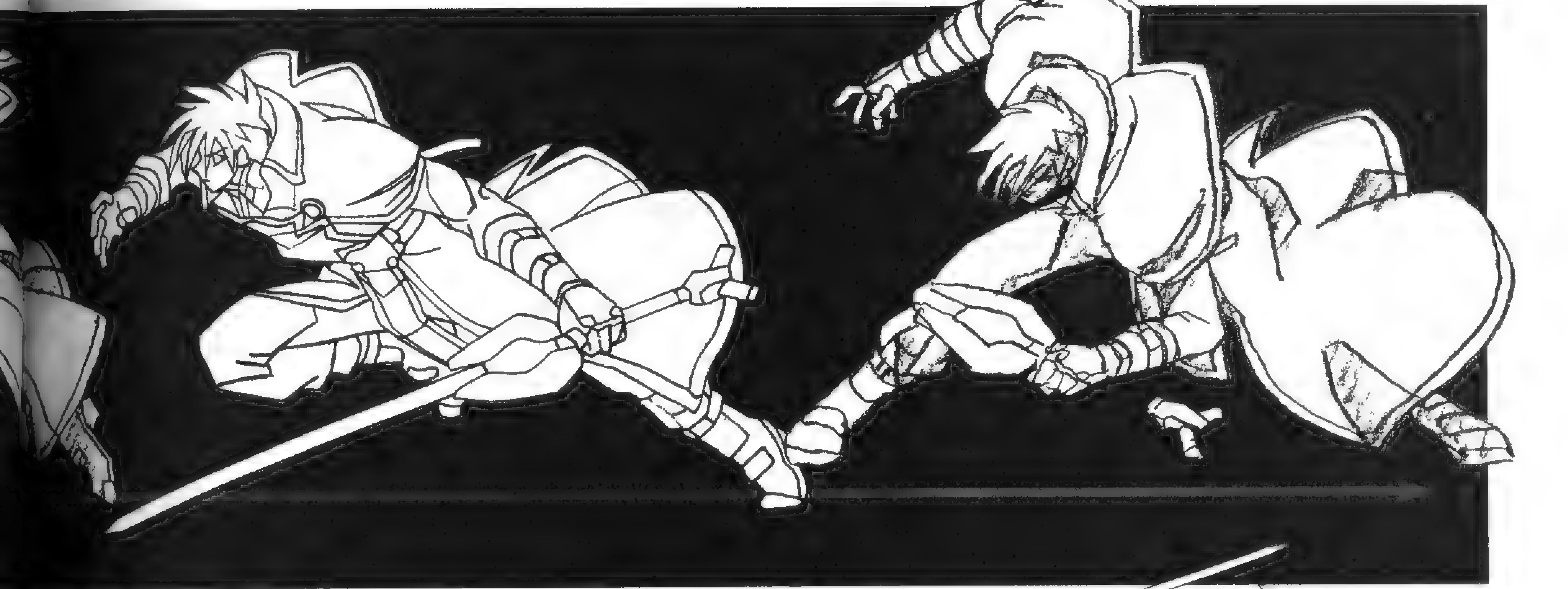


ライジング・フォース

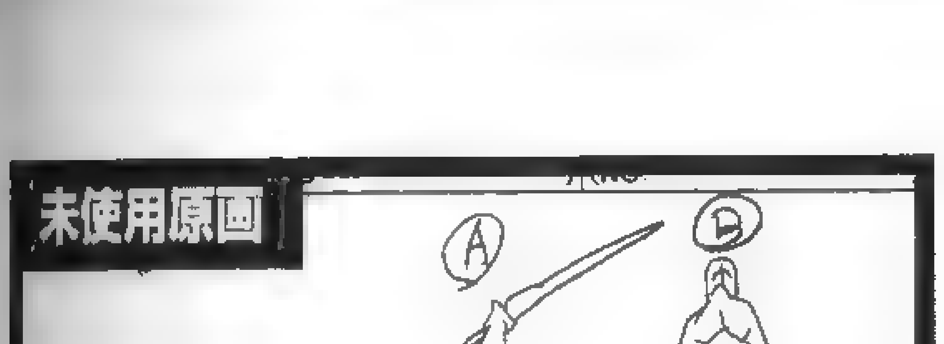




一撃必殺技ライジング・フォース。ゲーム中では女性をかたどった雷のエフェクトを纏っているが、原画だとテイクバック～突きまでの動作がよく分かる。



未使用原画



未使用の覚醒必殺技原画。構えてから跳び上がり横一文字に薙ぎ払う。GGXでお目にかかれないのは残念だが、日の目を見る時に期待したい。



覚醒技2

カイ=キスクとは?

ソルとは対照的な、いつもまわりを見ているが実は閉鎖的、という内面を持っています。身構えて生きている分、表情に乏しいですね。自分を投影している部分があるので、意図せず無表情になることも多くて困ります。(石渡 太輔)

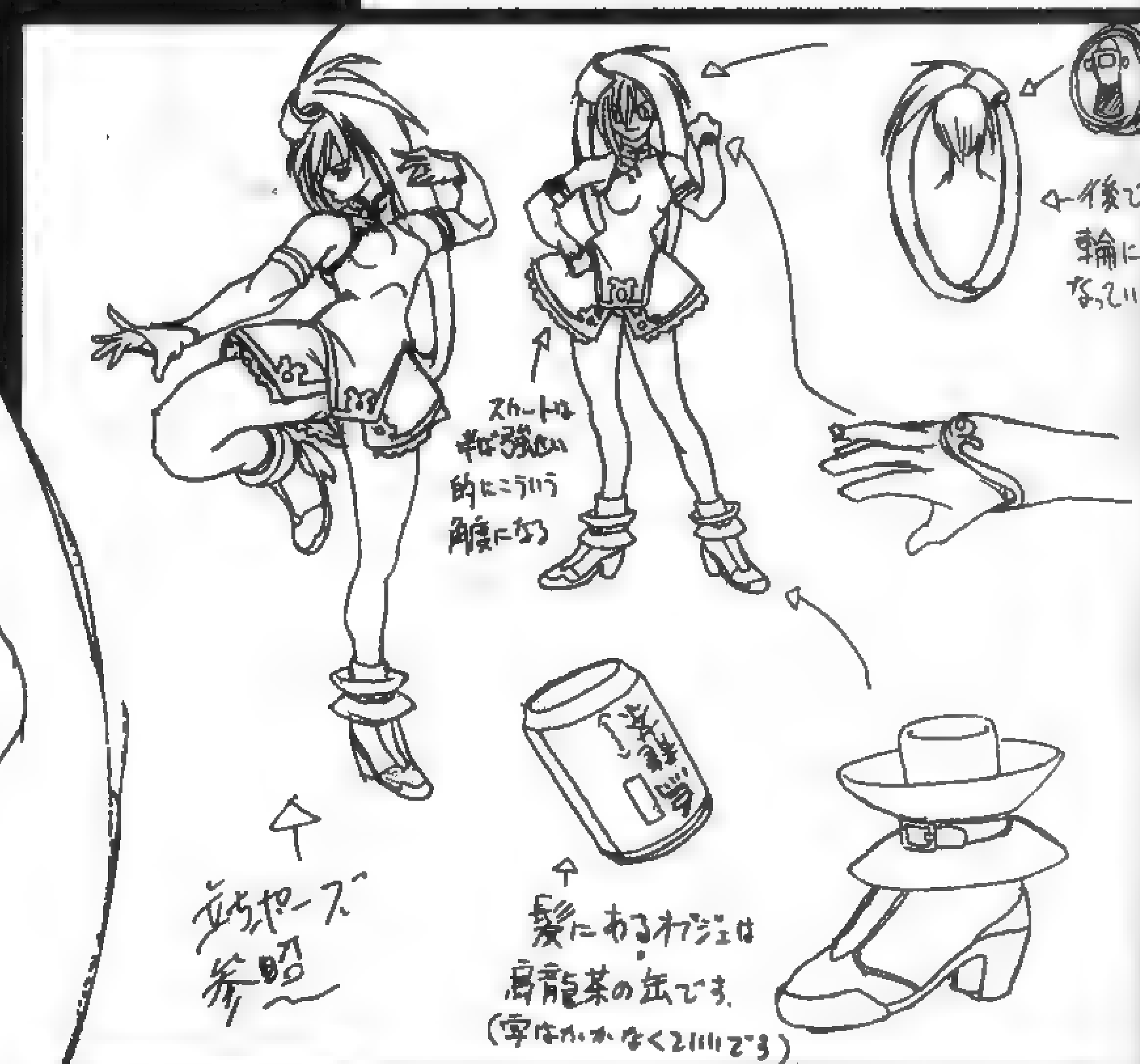
JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢

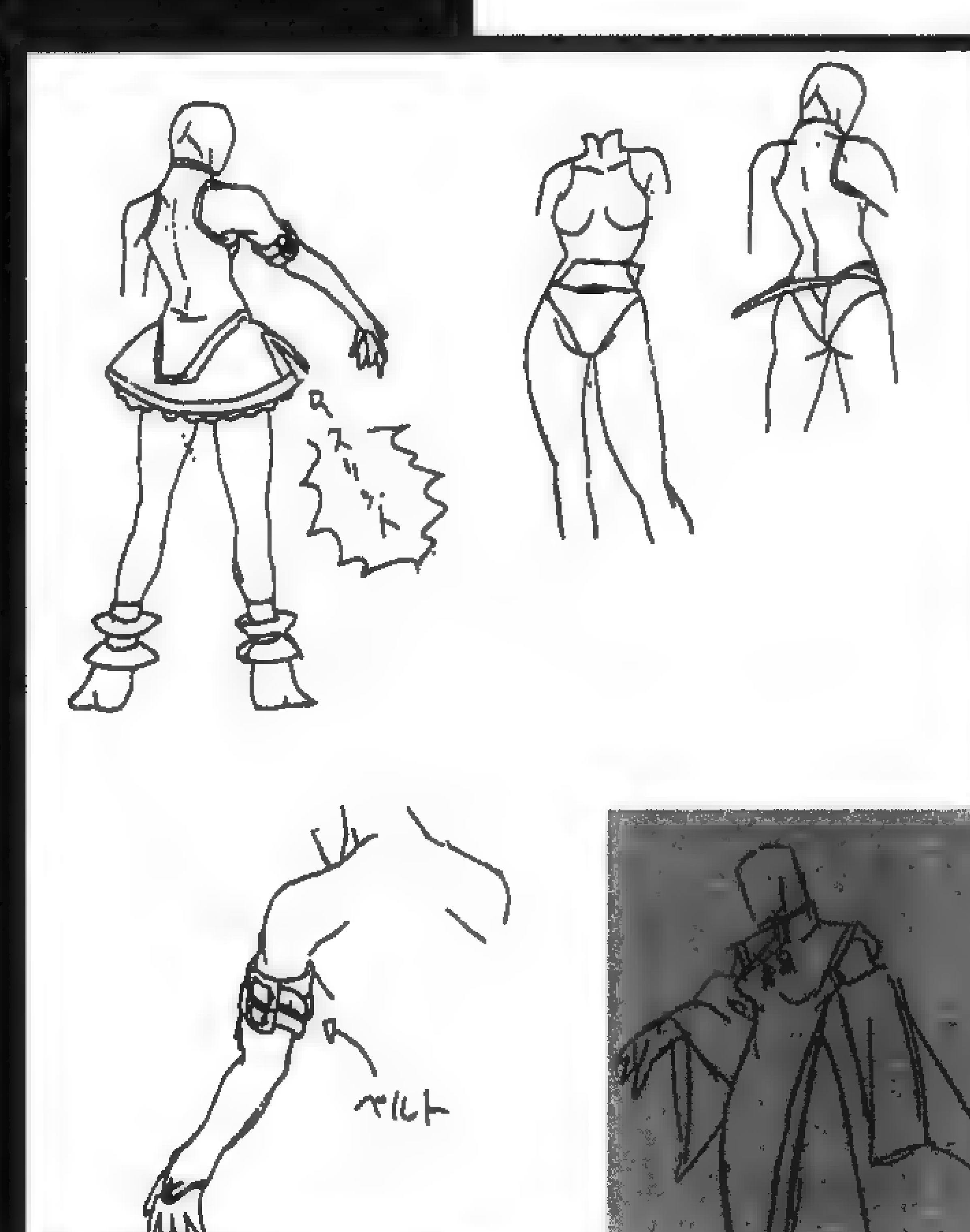
Profile

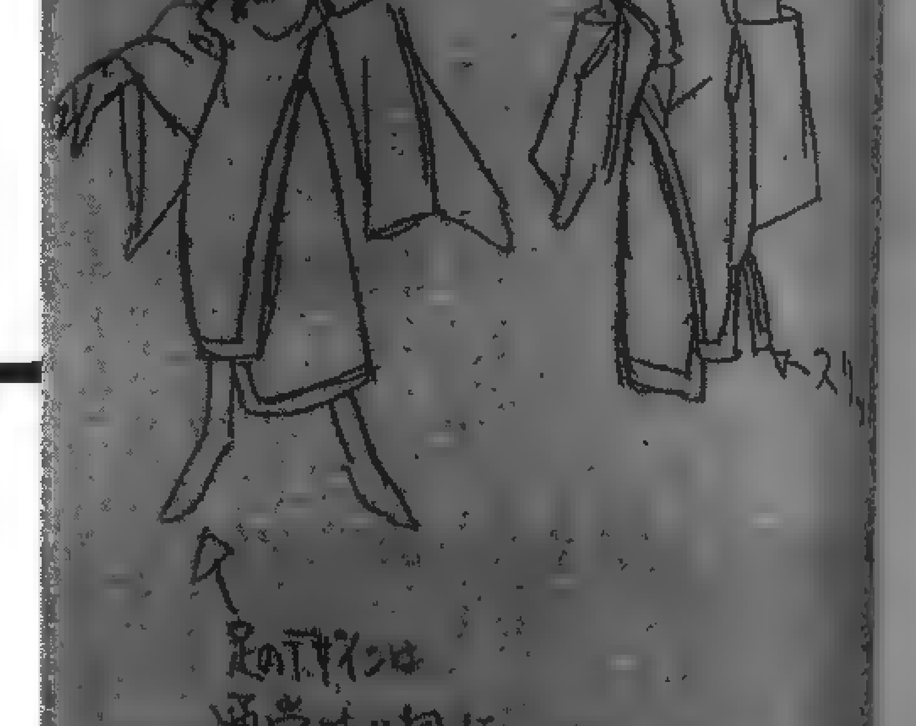
身長：163cm
体重：不明
血液型：B型
出身：中国
誕生日：2月8日
アイタイプ：茶
趣味：料理、観察、研究
大切なもの：厨房、青春、美形男子
嫌いなもの：優柔不断な男、無知無学
CV：小森 まなみ
バトルスタイル：武器を持たないためリーチは短いが、我流で体
中国拳法による手数の多さとアクロバティックな動きで相手を翻弄す



自分の店を構えるため、ギアにかけられた賞金を狙う少女。斬新なデザインの衣装に注目!!







Story

味の殿堂

中国で1、2を争う大飯店「妃悠膳」と「華堅」。それぞれ、味には大層な評判があったが、その本質はまるで違うものであった。「妃悠膳」の方針は、いかに愛情を以って調理し、食べる人に幸せを与えるか、というもの。一方の「華堅」は、金に糸目をつけず、いかに良質な素材で美味な料理を提供するか、というものであった。

両者はお互いに水と油の如く反発しあっていたが、いずれも料理人なら誰もが憧れる、料理の名門であった。

紗夢もまた、この二大勢力が台頭する料理界に名を残さんと日々修行に明け暮れる、見習い料理人であった。

野望の女

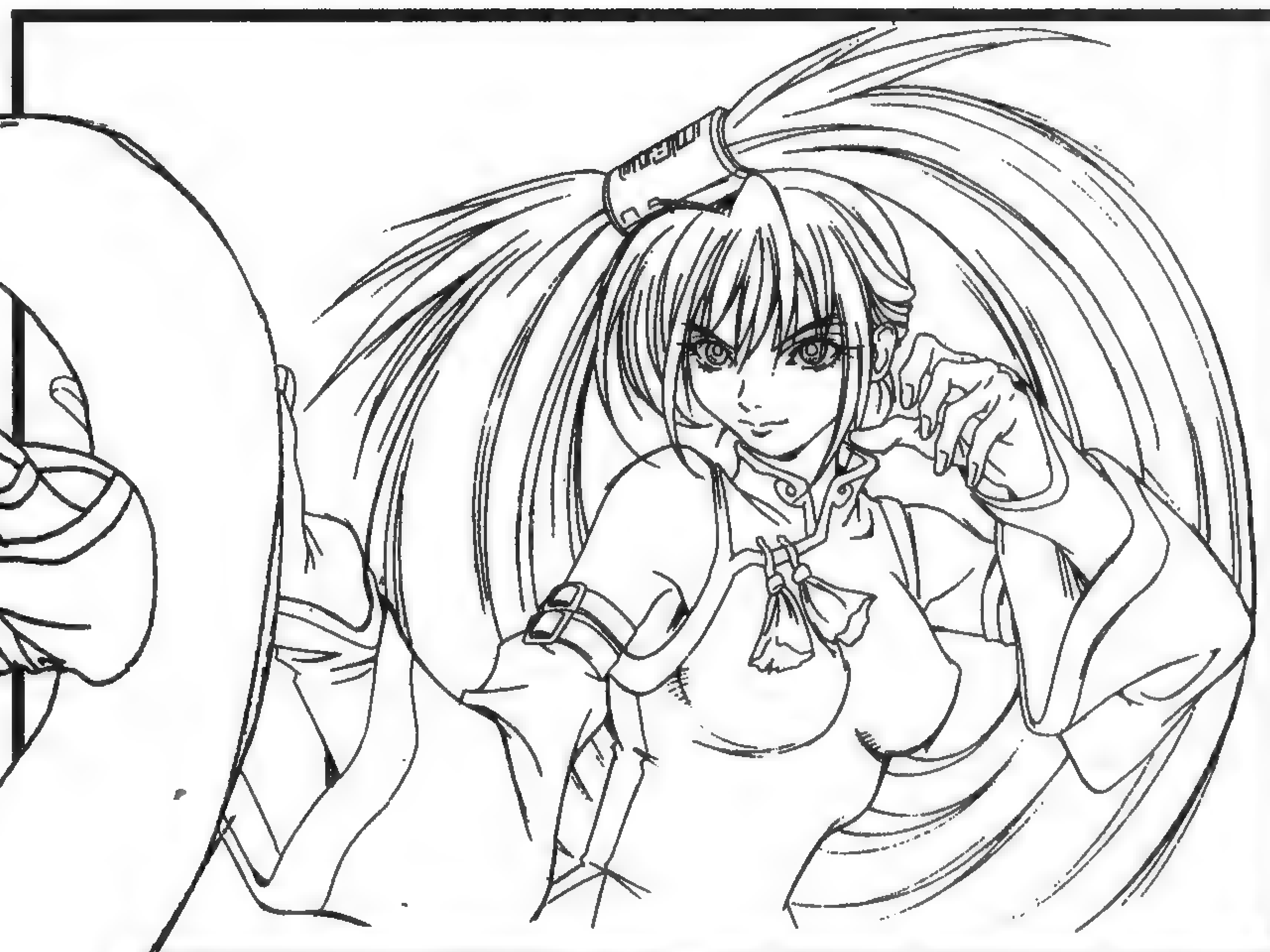
中華界における二大金字塔の「妃悠膳」と「華堅」。全ての料理人が、このどちらかの肩書き欲しさに精進を重ねているといっても過言ではないこの時勢に、紗夢だけはそのどちらにも興味を抱いてはいなかったのである。

彼女にとっては、両店の掲げるポリシーなどまったくナンセンスだったのだ。「誰にとっても美味しい料理を作る」ことこそが大切であって、料理の作られる過程や食材へのこだわりは、彼女にとっては足かせにしか思えなかったのだ。

ただ、その持論を証明するには、いっぱしに店を構える必要があった。だが、それには先立つものが無くてはならない……。そこで、目をつけたのが、手配されているギアにかけられた「賞金」であったのだ。

チャイナドレス[illegible]に身を包んだ紗夢。個性が強く、プレイヤーに与えるインパクトは強烈だ。





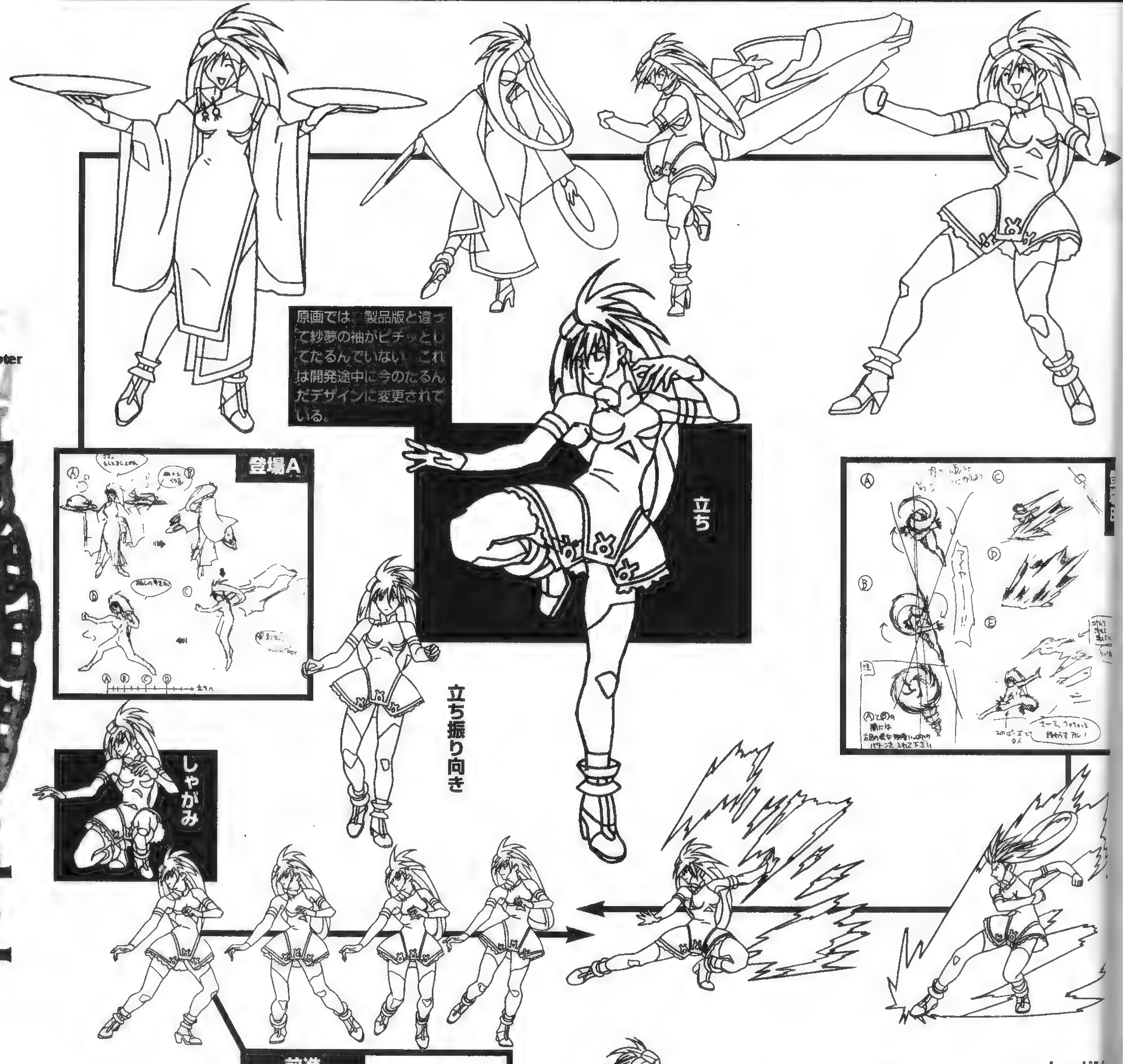
OPENING


オープニング原画



基本動作 中国拳法使い紗夢の動作は、どれをとっても動きが激しい。なかでも登場Aと勝利Aは圧巻だ。

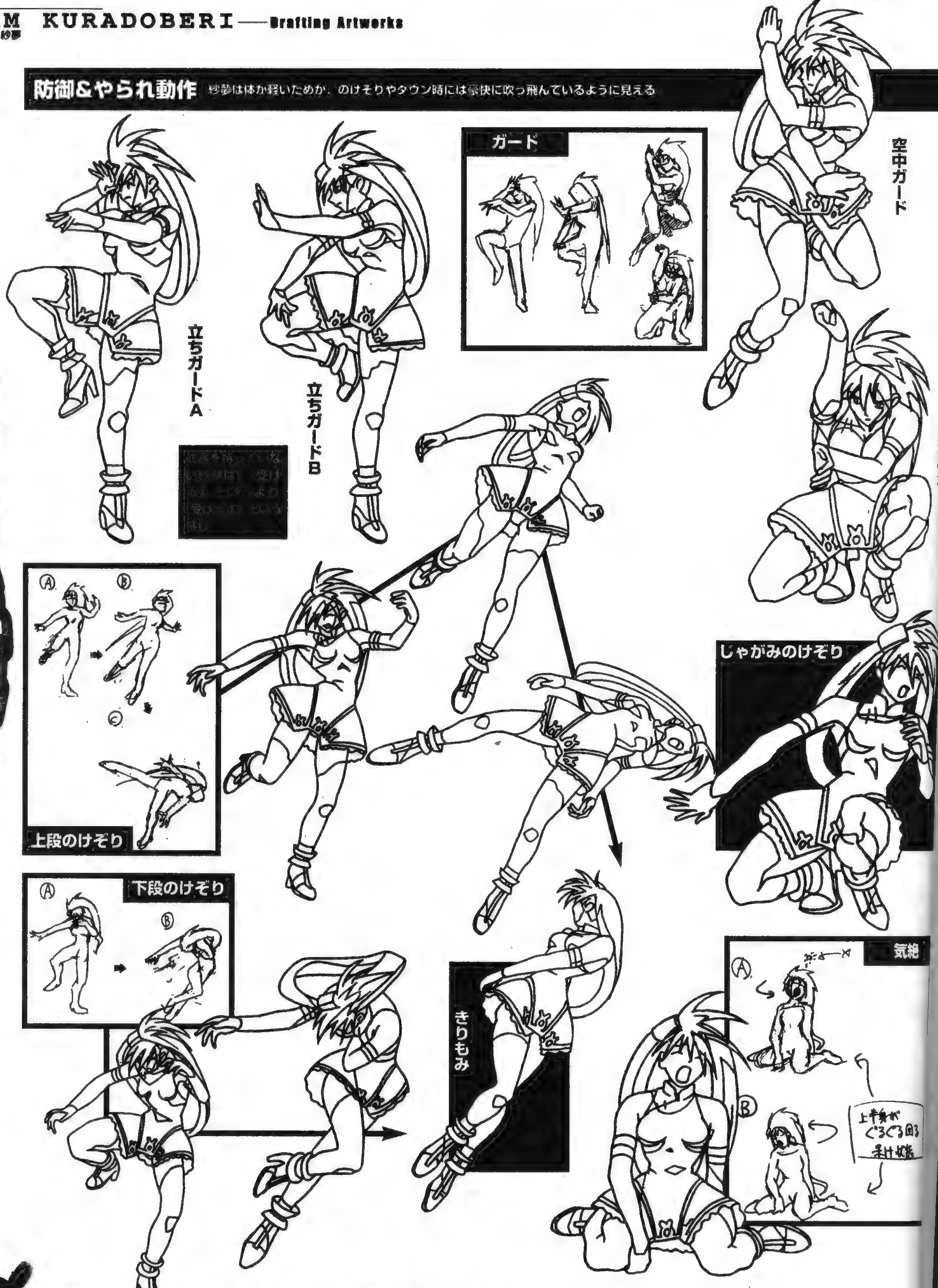
原画では製品版と違って紗夢の袖がピチッとしてたるんでいない。これは開発途中に今のたるんだデザインに変更されている。



ダッシュ
動作のひとつひとつが、新体操をしているかのように軽快で美しい。
ダッシュ停止
垂直ジャンプ
空中バックステップ
空中ダッシュ
前方ジャンプ
後方ジャンプ
勝利A
敬意
挑発
挑発は某映画のワンシーンを彷彿させる。
勝利B

防御&やられ動作

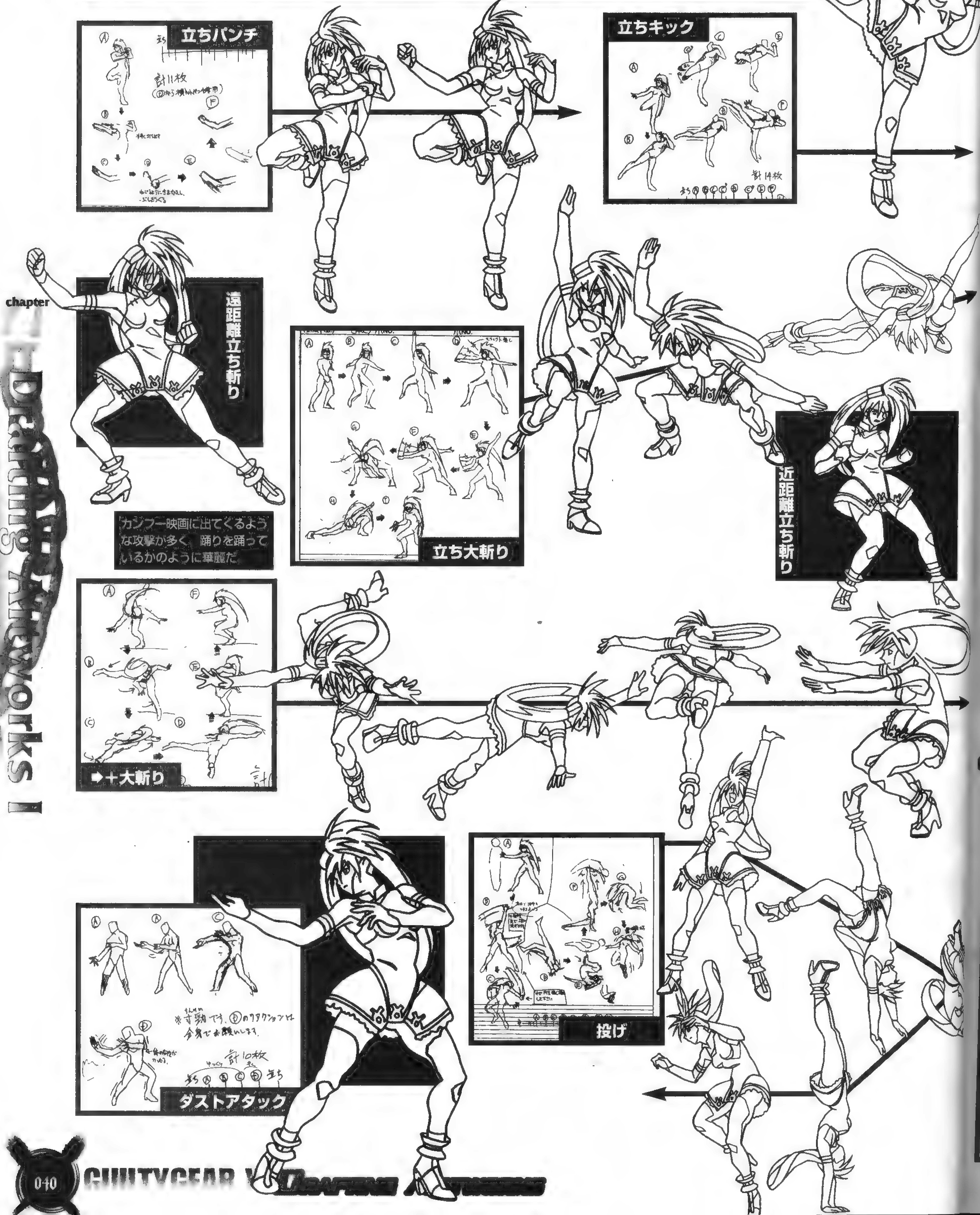
紗夢は体が軽いためか、のけぞりやダウン時には豪快に吹っ飛んでいるように見える



前のめりダウン
垂直吹き飛び
体の柔らかさを活かした、猫のような動きが特徴の起きあがり。
起き上がり
ダウン復帰

攻撃動作

蝶のように舞い、蜂のように刺す。そんな美しい攻めが紗夢らしい闘い方だ



カンフー映画に出てくるような攻撃が多く、踊りを踊っているかのように華麗だ。



このジャンプキックの絵は、製品版では覚醒必殺技「兆脚鳳凰昇」の乱舞中にのみ使われている。

ジャンプ大斬りをはじめ、原画だけ見ていると攻撃しているようには見えない。

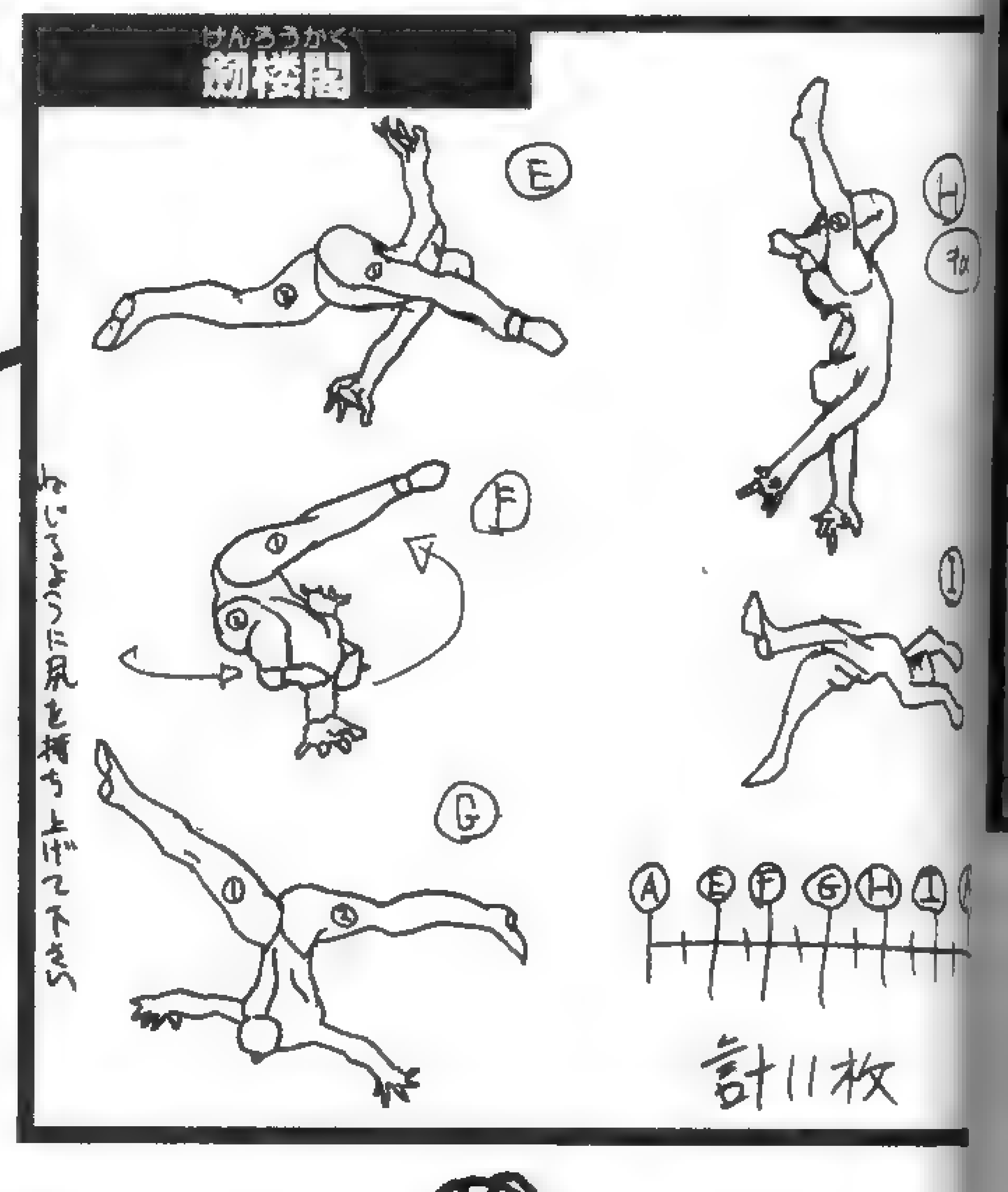
必殺技

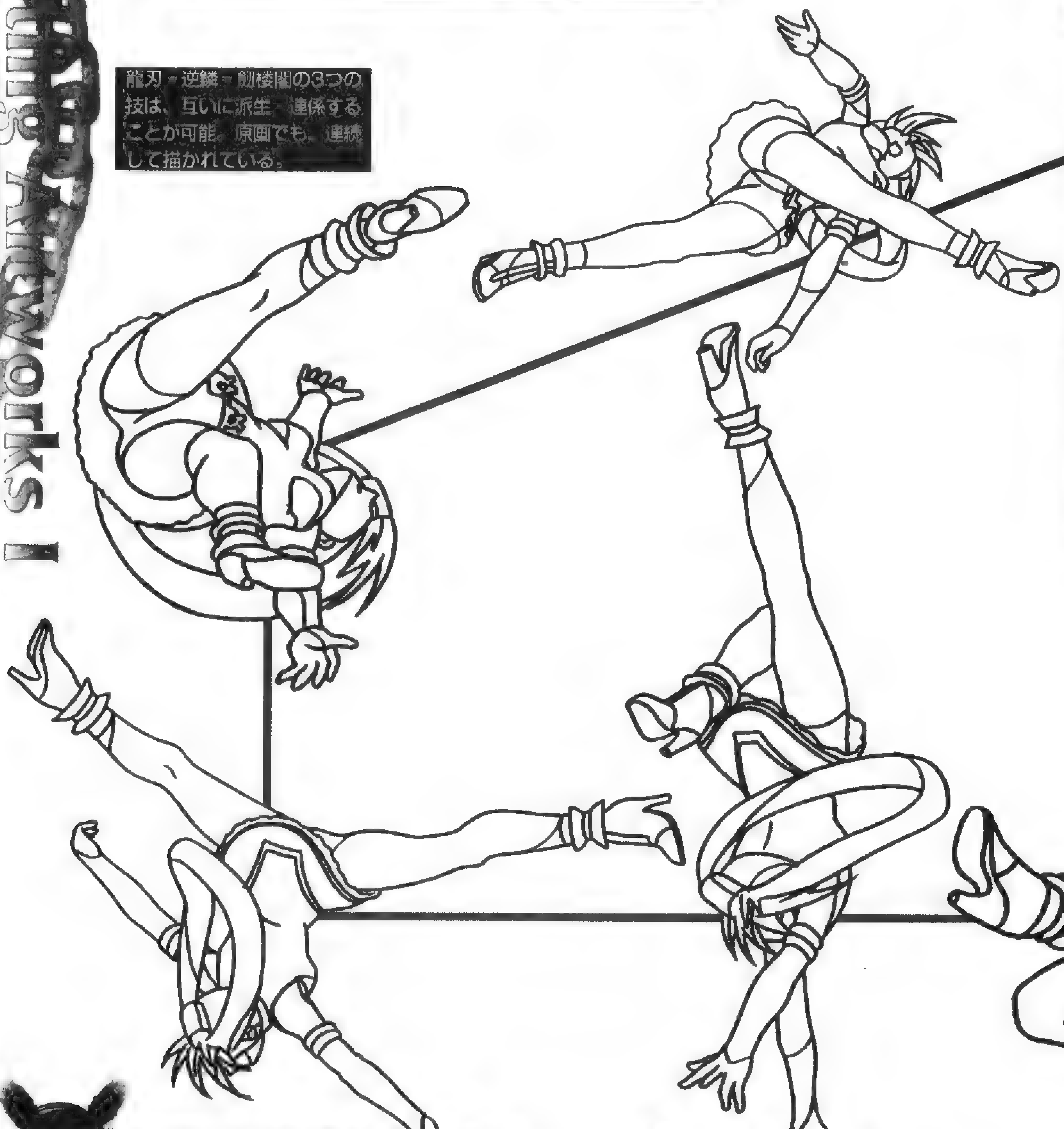
紗夢の必殺技は鍛え上げた己の肉体を刃と化して相手に大打撃を与える。





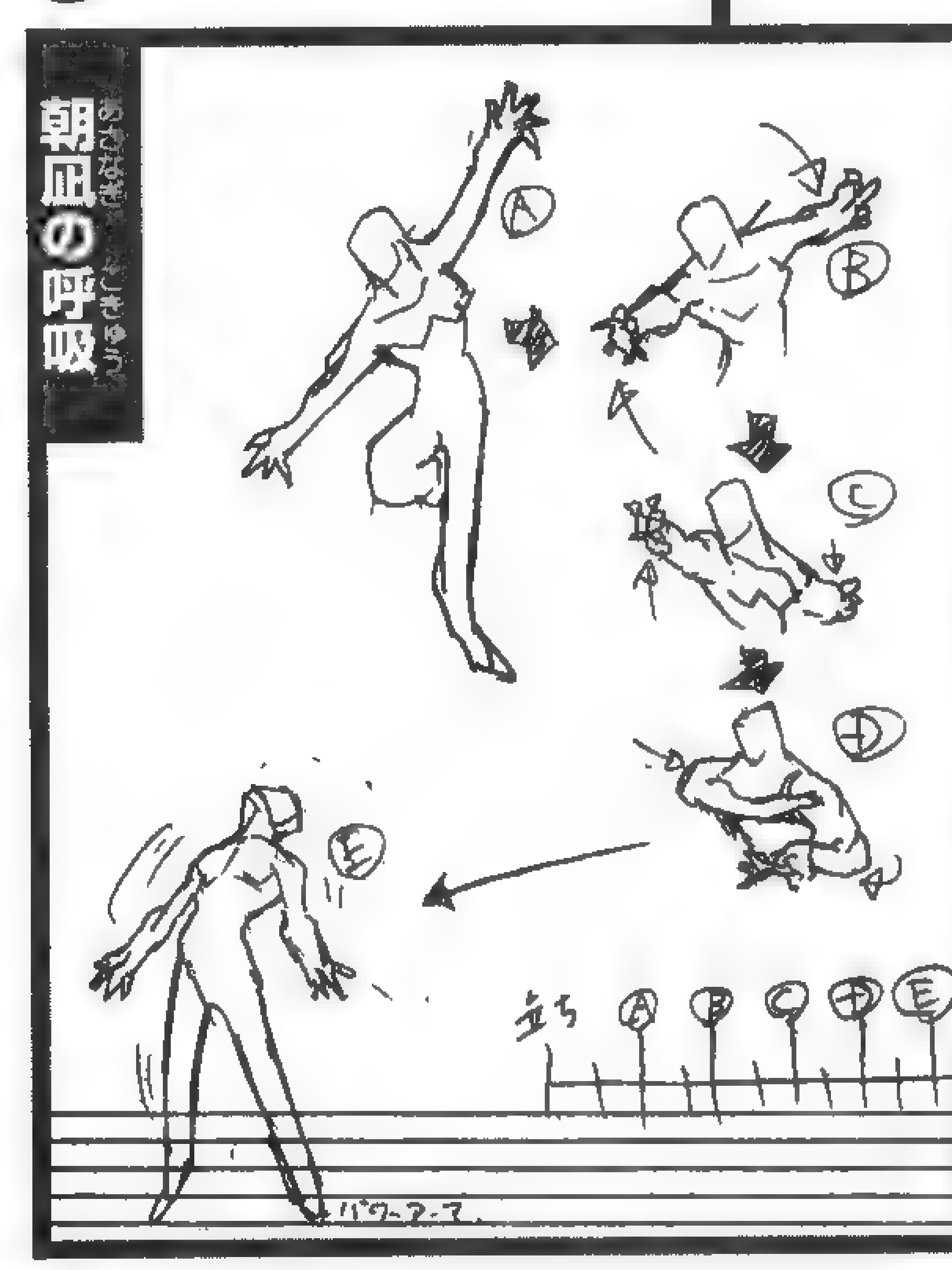
龍刃・逆鱗・劍楼閣の3つの技は、互いに派生・連係することが可能。原画でも、連続して描かれている。



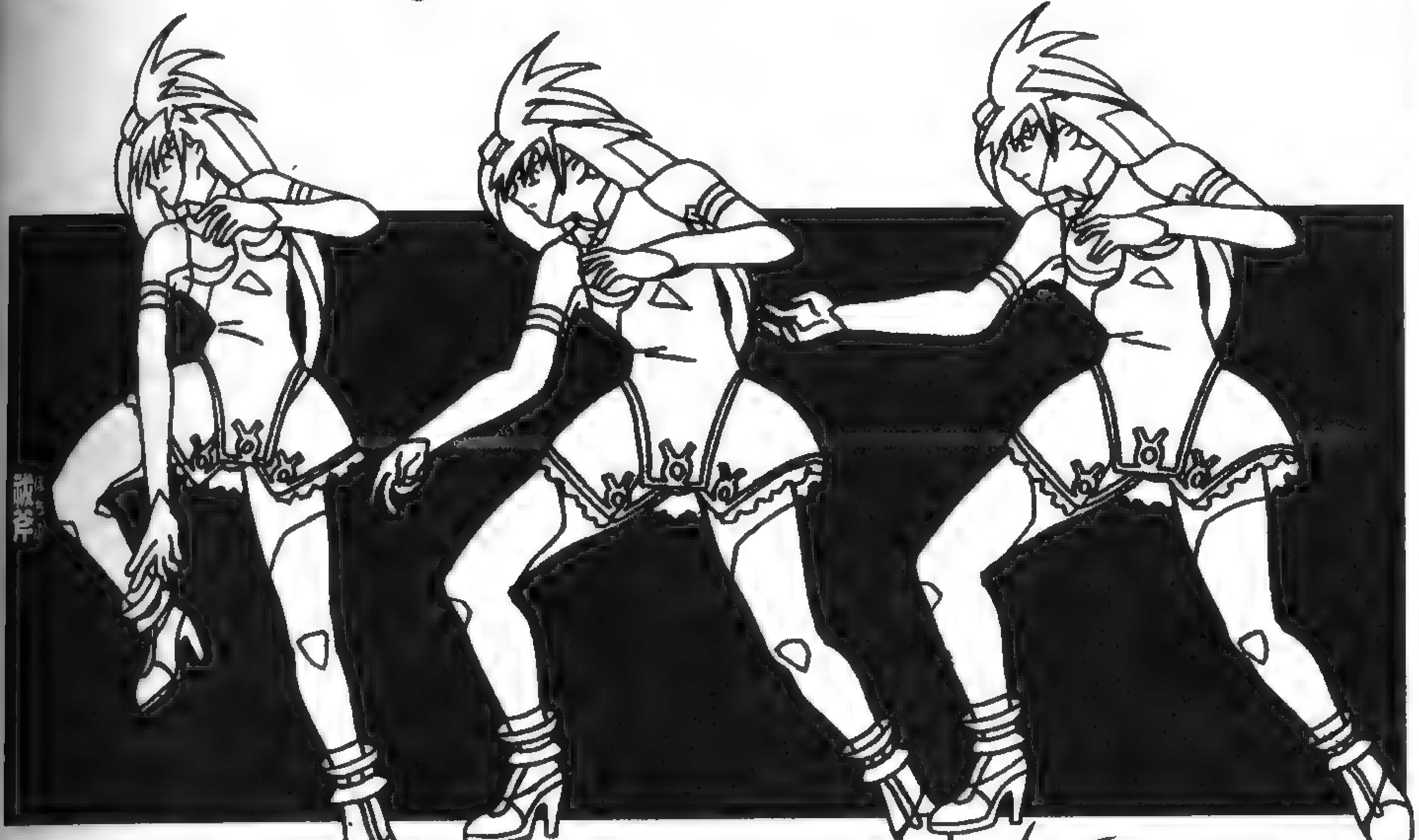








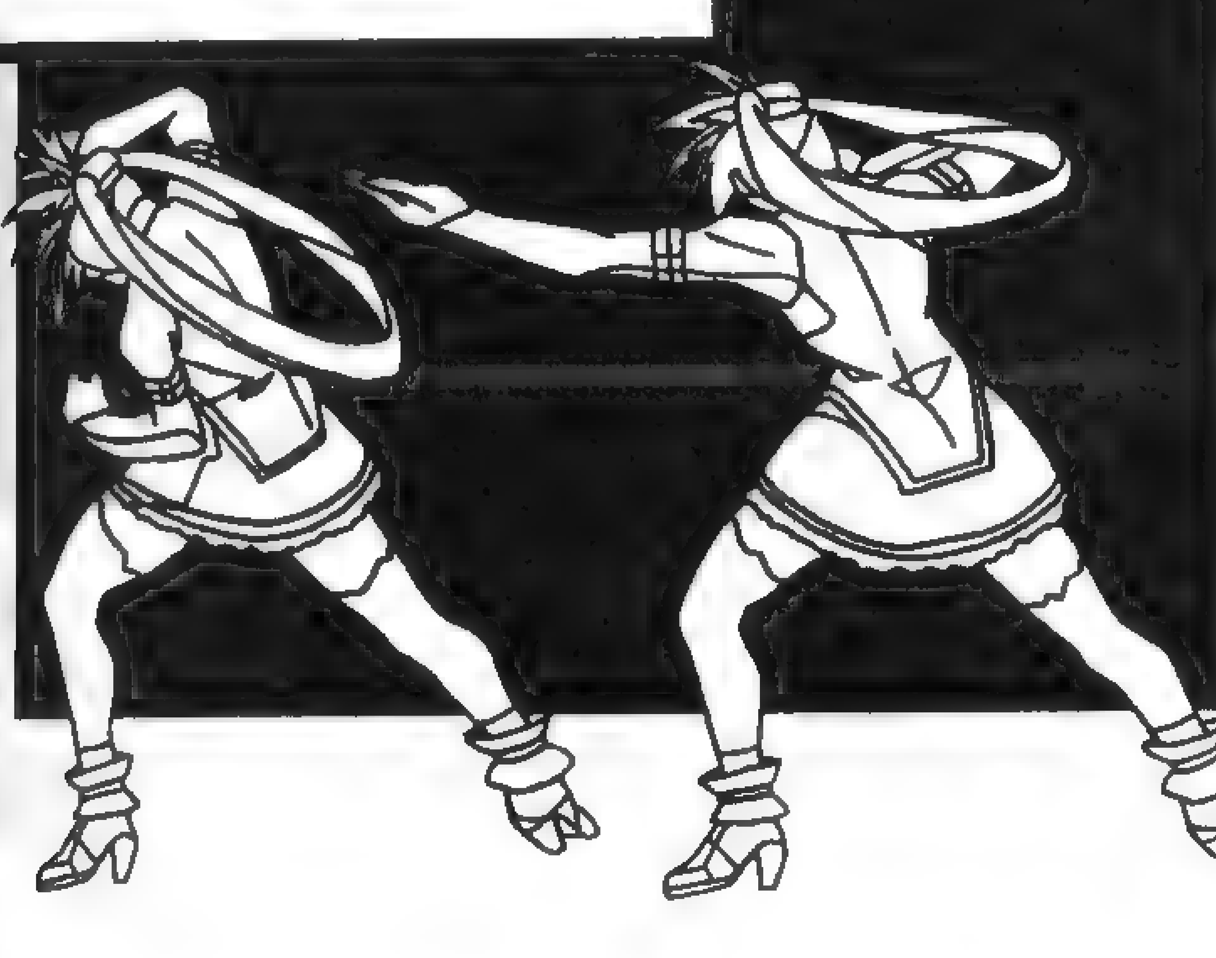
朝凪の呼吸（あさなぎのこきゅう）





未使用必殺技

開発中にあった飛び道具のなごり。気を溜めて放出する必殺技だったが、開発途中になくなった。





回り込み



百歩沁鐘（ひゃっぽしんしょう）

れんほうきゃく
懸崩嬢



無数の打撃を叩き込んだ後、鳳凰の形をした炎を纏って上昇する技覚醒必殺技。キメポーズ以外は通常技なので、原画もキメポーズのみ。

ちょうきゃくほうおうしょう
兆脚鳳凰昇





がせんこつ
我羨惚



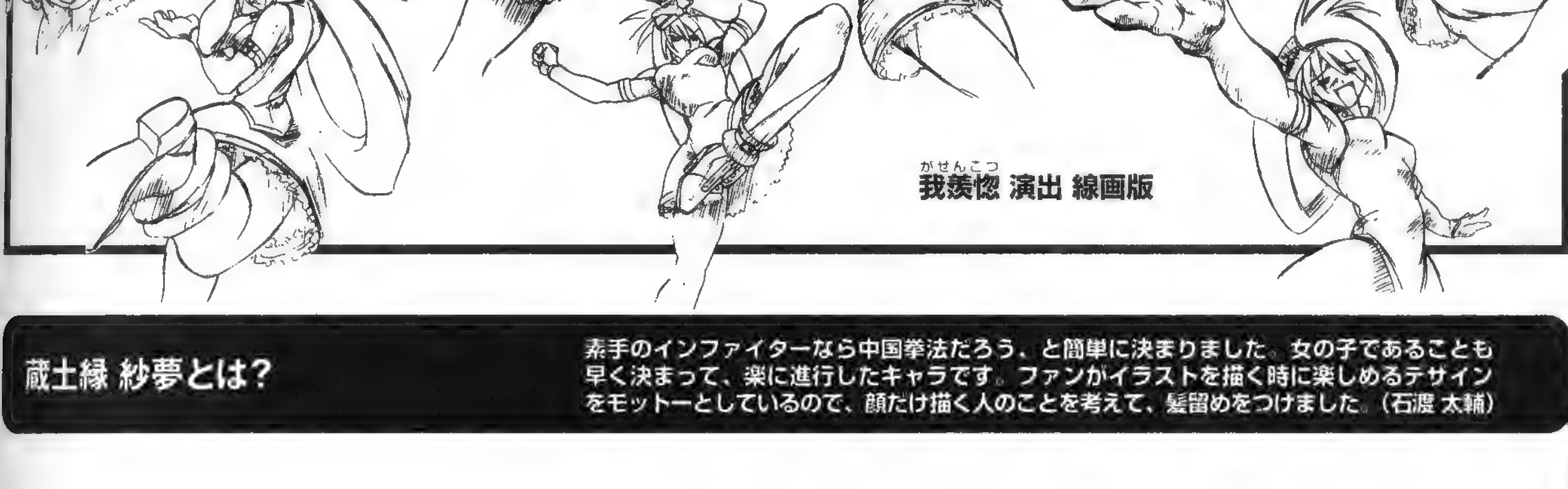


原画では、一礼してから体当たりをする礼儀正しい一撃必殺技だった。だが、さすがにスキが大きすぎたのか、製品版では礼が省略されている。



我羨惚（がせんこつ） 演出

「紗夢といえばコレでしょ」というくらい有名な一撃必殺技。最後の恍惚としたツッコミの表情が魅力的。しかし一番の注目は、ゲーム中唯一、袖がたるんでいない旧デザインの紗夢が見られる点だ。



我羨惚（がせんこつ） 演出 線画版

蔵土縁 紗夢とは？

素手のインファイターなら中国拳法だろう、と簡単に決まりました。女の子であることも早く決まって、楽に進行したキャラです。ファンがイラストを描く時に楽しめるデザインをモットーとしているので、顔だけ描く人のことを考えて、髪留めをつけました。（石渡 太輔）

JOHNNY
ジョニー

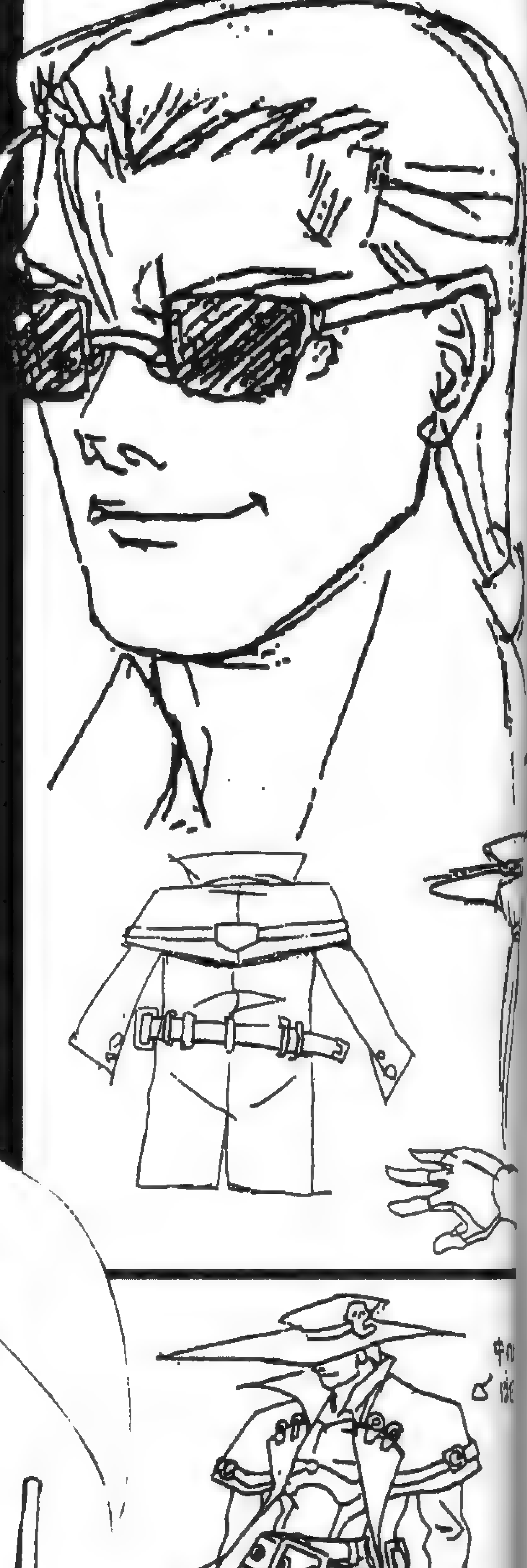
Profile

身長：184cm
体重：72kg
血液型：O型
出身：アメリカ
誕生日：10月24日
アイタイプ：青
趣味：いい女を探すこと
大切なもの：秘蔵のギターコレクション
嫌いなもの：洒落のわからない奴
CV：若本 規夫
バトルスタイル：敵の間合いの外から、瞬時に攻撃を仕掛け
ことができる居合い切りの達人。



快賊団を束ねるクール
ガイ。コートの下の、
厚い胸板がセクシー

靴デザイン案





Story

そして男は明日を目指した

ジョニーに唯一の愛を与えてくれた父がギアに殺されたのは、彼が13歳の時であった。戦災孤児となったジョニーは、愛を失うことの恐怖から、孤独の殻に閉じこもったままの毎日を送ることになる。

しかし、戦災により同じ境遇に立たされた孤児は、ジョニーだけではなかった。そして、彼らはジョニーのように一人で生きていけるほど、強くはなかった。そのことを知ったジョニーは、父のように「人に情を与えられる人間になりたい」と、強く決意する。そして、彼は快賊への道を歩みはじめるのであった。誰にも語られない、一人の男の過去である。

信念の導くままに

ジョニーにとっては人であろうが動物であろうが、孤独に疲れてる命を救うことこそが使命であった。例えそれがギアであっても、だ。

彼のもとに流れてきた情報にあった「人に害を成すことの無いギア」は、そんな彼の救いを待っているのかもしれない……それを確かめるべく、ジョニーは飛行艇の進路を「悪魔の森」へと定めるのであった。



何事にも動じることはなく、生きる物すべてに等しく差し伸べられる手
それこそがジョニーの強さの現れなのだろう。

OPENING
オープニング原画

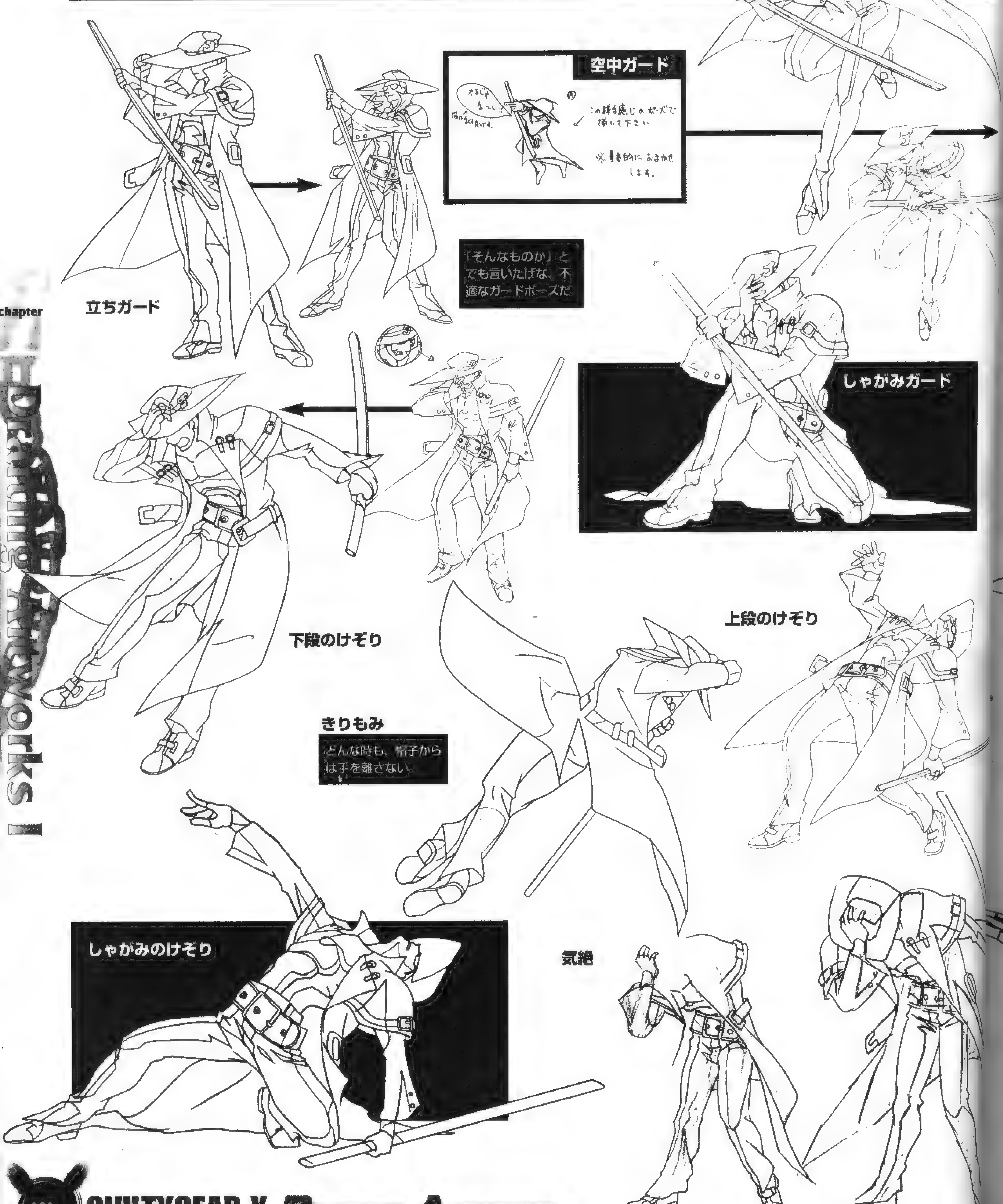
基本動作 動作のひとつひとつが完璧なまでにキザ。相手を小馬鹿にするしぐさも堂に入っている。

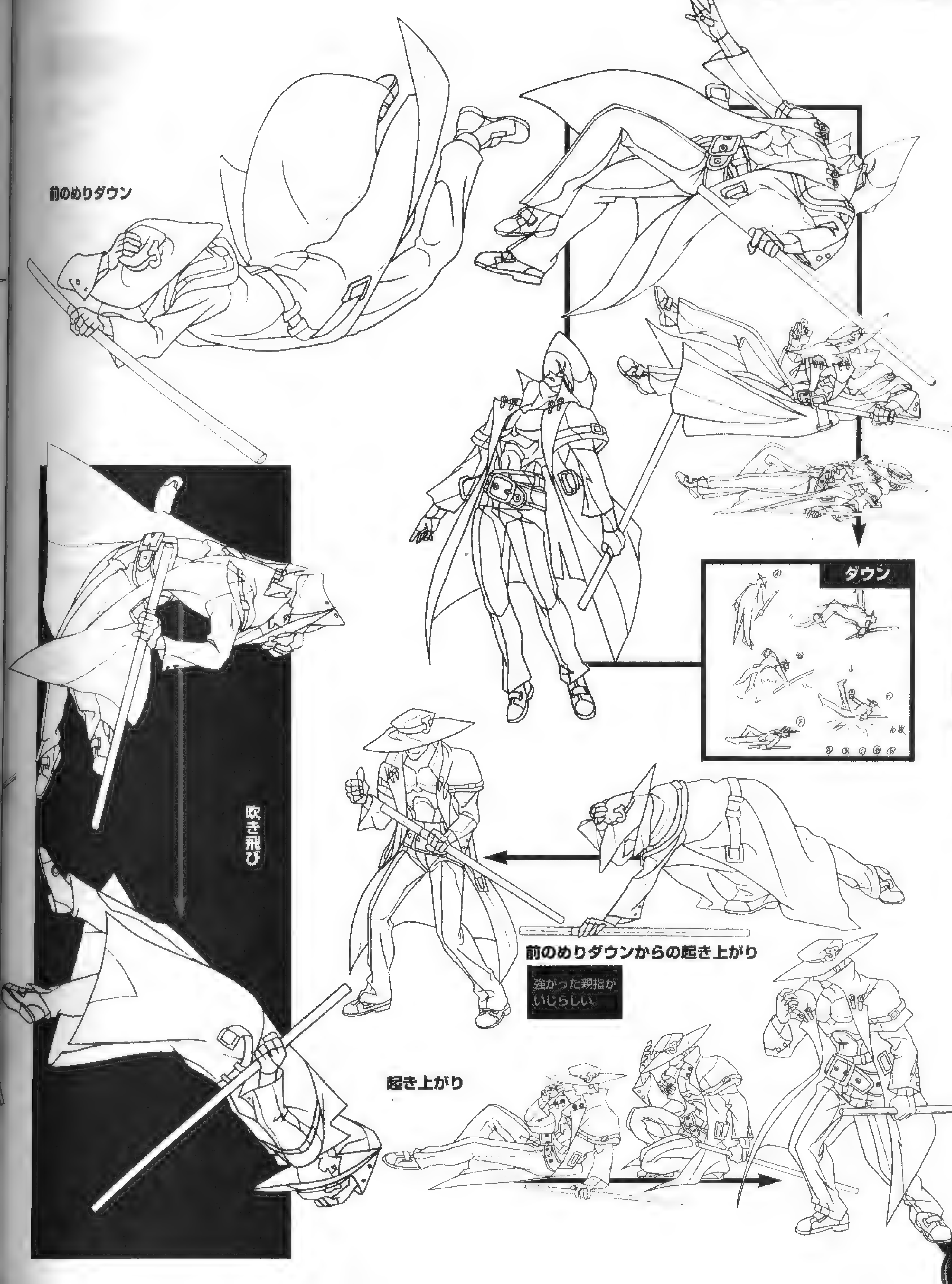



ダッシュ
空中ダッシュ
垂直ジャンプ
挑発
オーバーなしぐさも余裕のなせる技か
勝利A
ここでは指の部分だけが、別パーツで表現されている
敬意
いかにもジョニーらしいが、赤面もののポーズだ
勝利B

防御&やられ動作

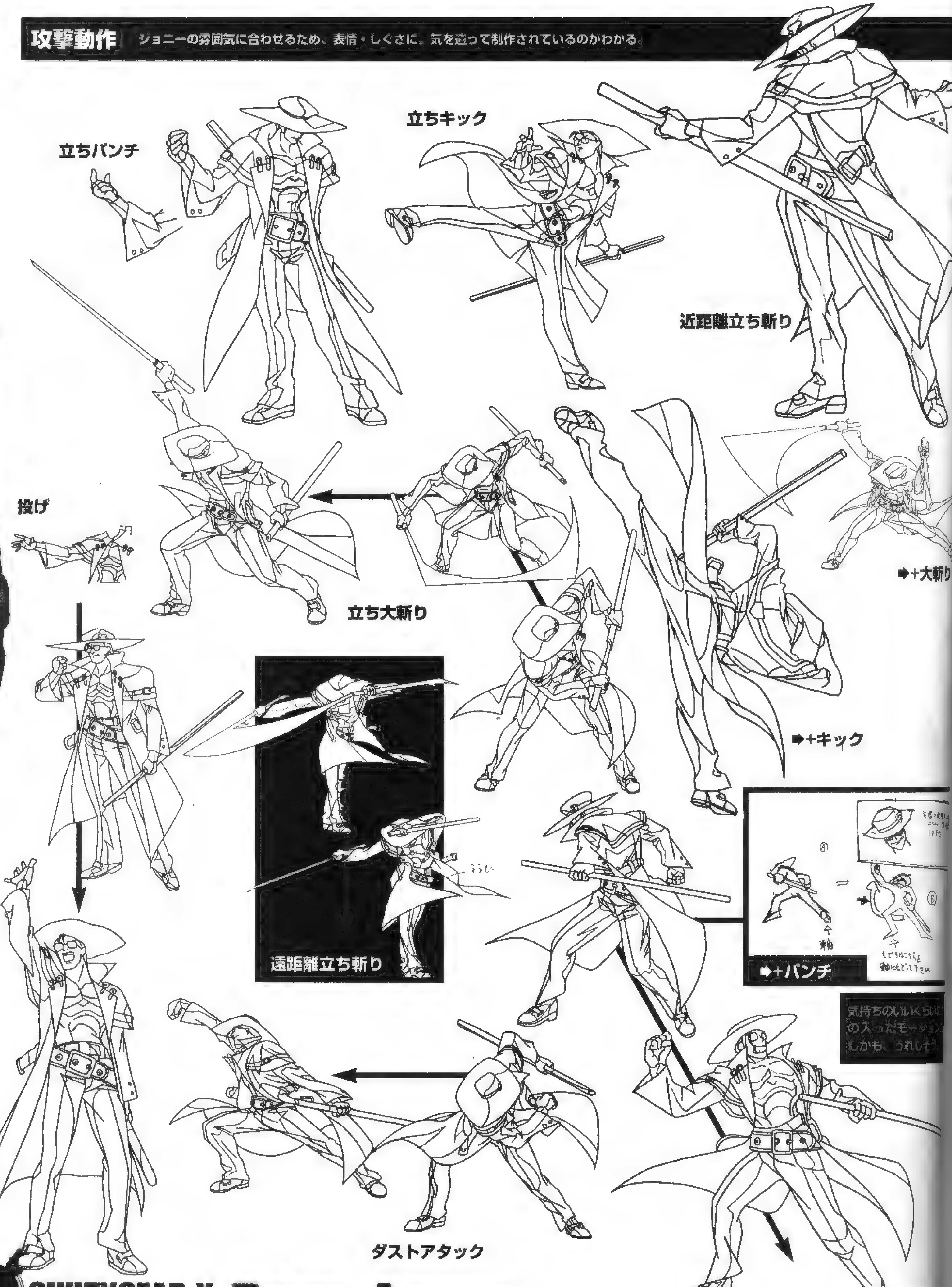
攻撃を余裕たっぷりにいなすあたり、実にジョニーらしい。



前のめりダウン
ダウン
吹き飛び
前のめりダウンからの起き上がり
強かった親指が
いじらしい
起き上がり

攻撃動作

ジョニーの雰囲気に合わせるため、表情・しぐさに、気を遣って制作されているのがわかる。

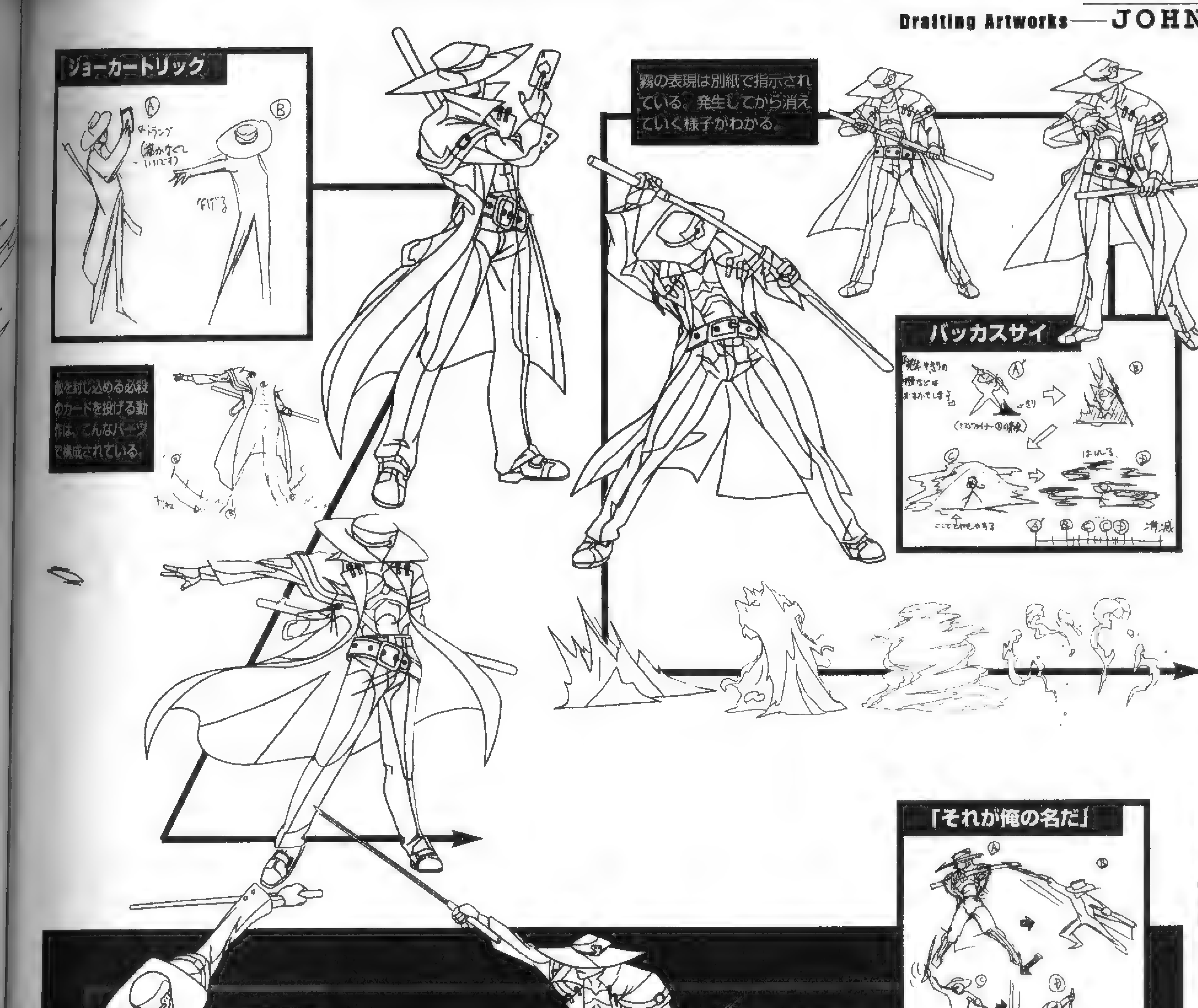


気持ちのいいくらい
の入ったモーション
しかも、うれしそ


しゃがみパンチ
しゃがみキック
足払い
しゃがみ大斬り
ジョニーの技で剣の軌道は最大の見せ場。
ジャンプパンチ
ジャンプ大斬り
立ちキック
未使用原画
使用されず、お蔵入りとなった立ちキック
ジャンプキック
開発中は、攻撃が3方向で考えられていたのがわかるカット。
ジャンプ斬り

必殺技 ゲーム中では、派手なエフェクトと剣の速さで確認できない動きも、原画だとわかりやすい。





ジョニーとは？

ジョニーには、ロカビリーとかリーゼントのイメージがあったんです。首から下は、その時から変わってないですね。怪傑ゾロをデザインのモチーフにしている部分もあります。あとは、「ハイランダー」のクリストファー・ランバートも混ざってますね。日本刀と外人という組み合わせは、斬新で格好良かったですから。（石渡 太輔）

MAY

メイ

Profile

身長：158cm
体重：47kg
血液型：B型
出身：不明
誕生日：5月5日（拾われた日）
アイタイプ：黒
趣味：ジョニーのことを考えること
大切なもの：ジョニー
嫌いなもの：はげ
CV：こおろぎさとみ
バトルスタイル：錨を武器にした、完全な我流戦法。突 の必殺技を得意とするパワータイプである。







自分と同じくらい大きい錨を意のままに操るメイ。
「元気な女の子」というコンセプトが全体に感じられる。

Story

5月がくれた出会い

幼くして身寄りを無くした彼女は「快賊」ジョニーに拾われ、メイと名付けられた。義賊として活躍する荒々しい生活の中、彼女はジョニーの内にある優しさと包容力に魅せられ、恋愛感情を抱くことになる。

以来、彼女の人生の全ては、ジョニーのために捧げられるものとなった。

その賞金が必要なのッ！

前大会でジョニーとの再会を果たした彼女は、毎日が幸せに包まれていた。そんな中、もうすぐジョニーの誕生日を迎えることになり、日ごろ世話になっているお礼も兼ねて、クルー全員で贈り物をすることになった。

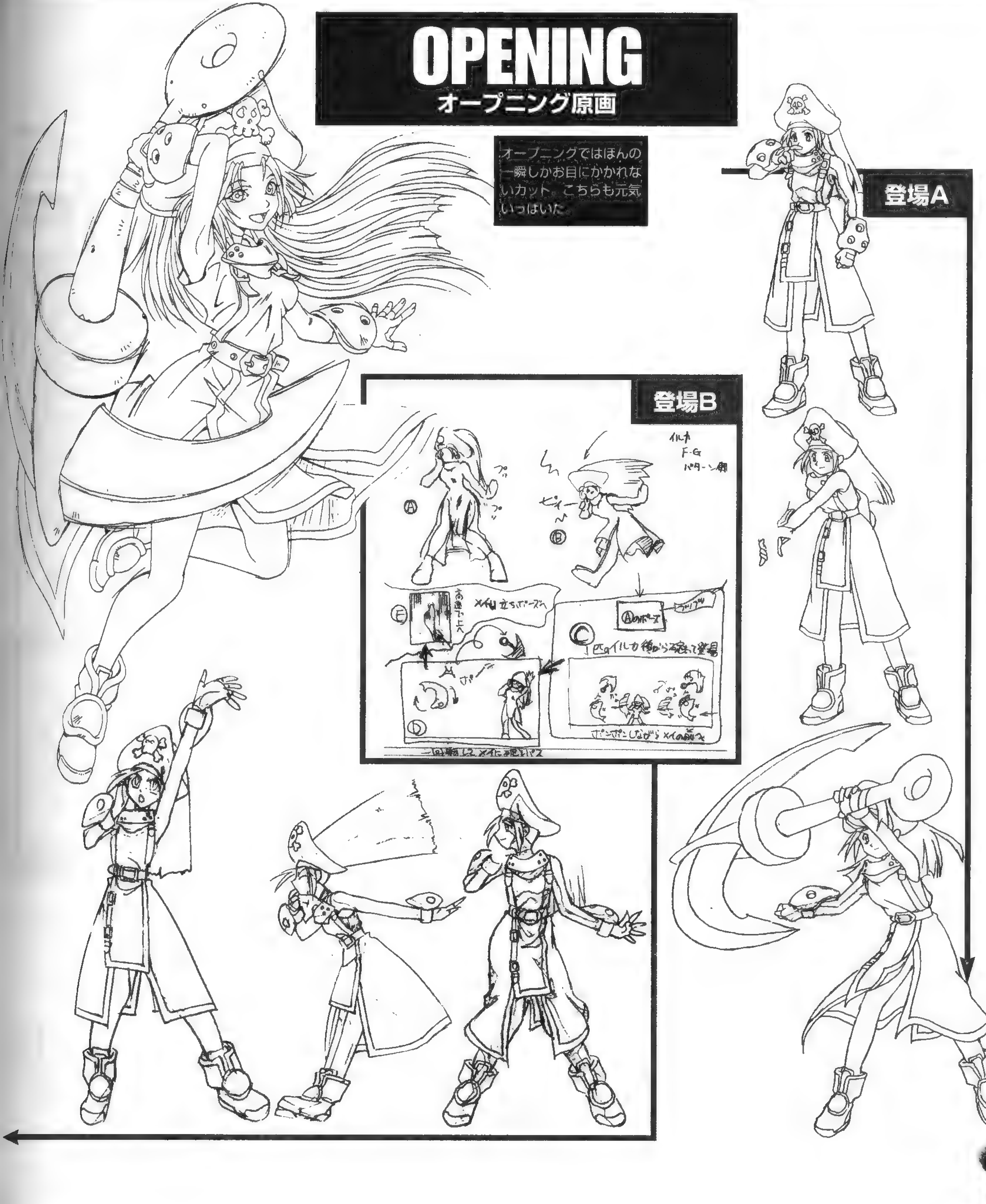
が、募る想いも暴走気味なメイにとっては、「クルーの一員」としてではなく「一人の女性」として、個人的にプレゼントを贈りたかった。そのためには、先立つものが必要となる……。

そこで、彼女が目を付けたのが、ギアにかけられた「賞金」であった。愛する人に一層の想いを伝えるため、メイはイカリを片手に賞金稼ぎの旅に出るのであった。

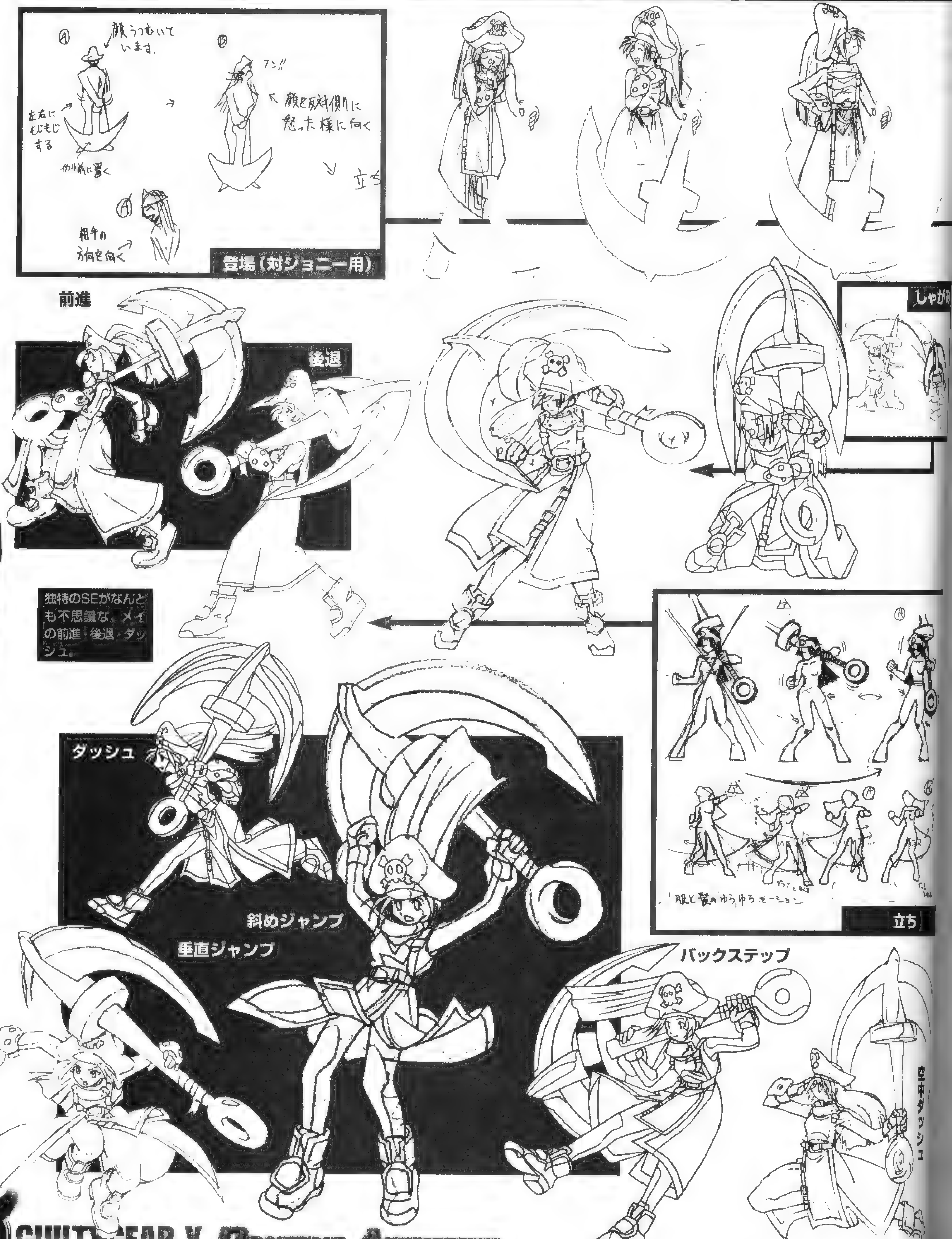
OPENING


オープニング原画

オープニングではほんの一瞬しかお目にかかれないカット。こちらも元気いっぱいだ。



基本動作 基本的な立ち回りでも、おてんばな感じが随所に見られる。ジョニーに相応しいレディーになるのは、まだまだ先のことのようだ。





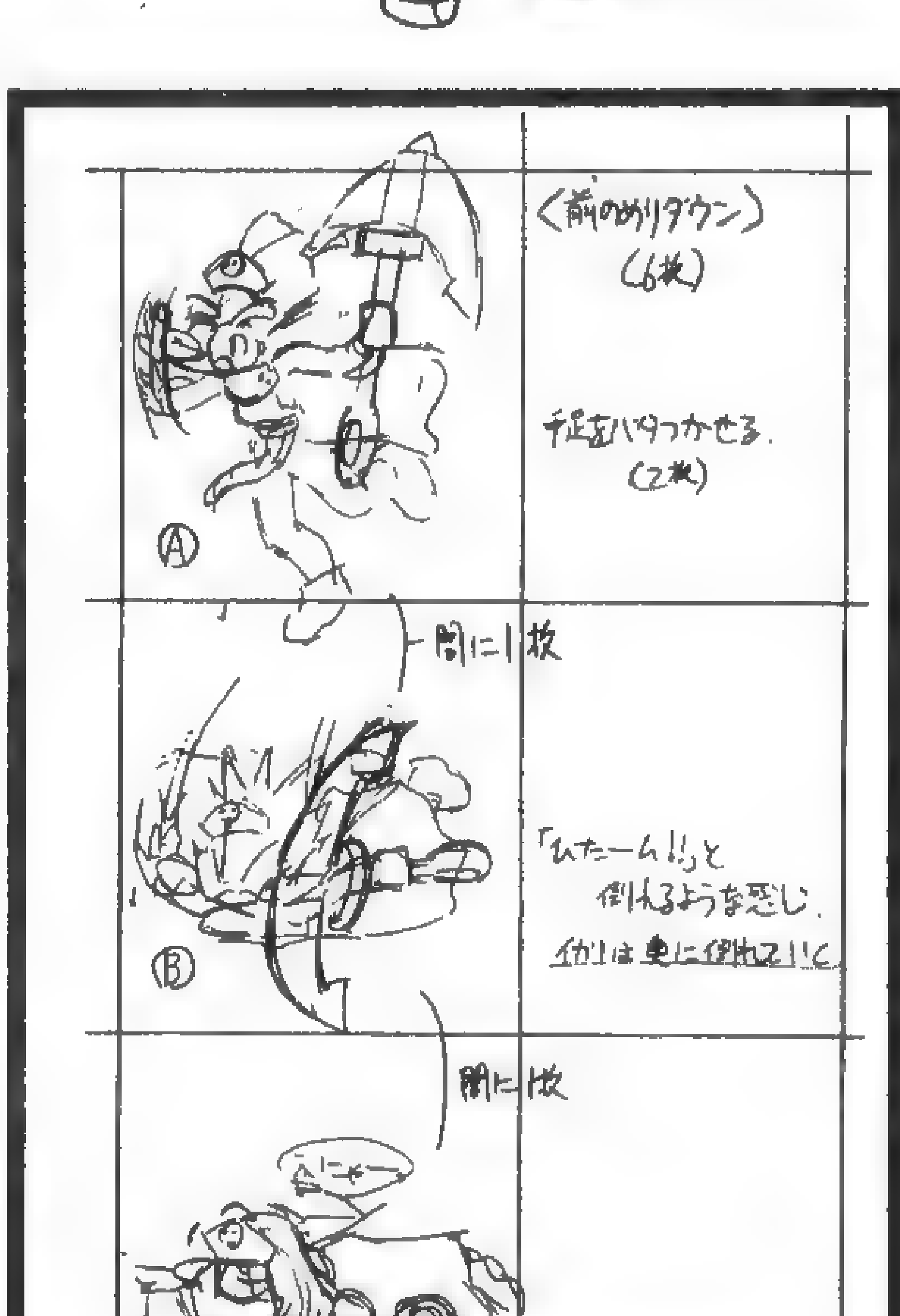
一見、小馬鹿にしているようにも見えるが、これがメイ流の敬意なのだろう。

防御&やられ動作

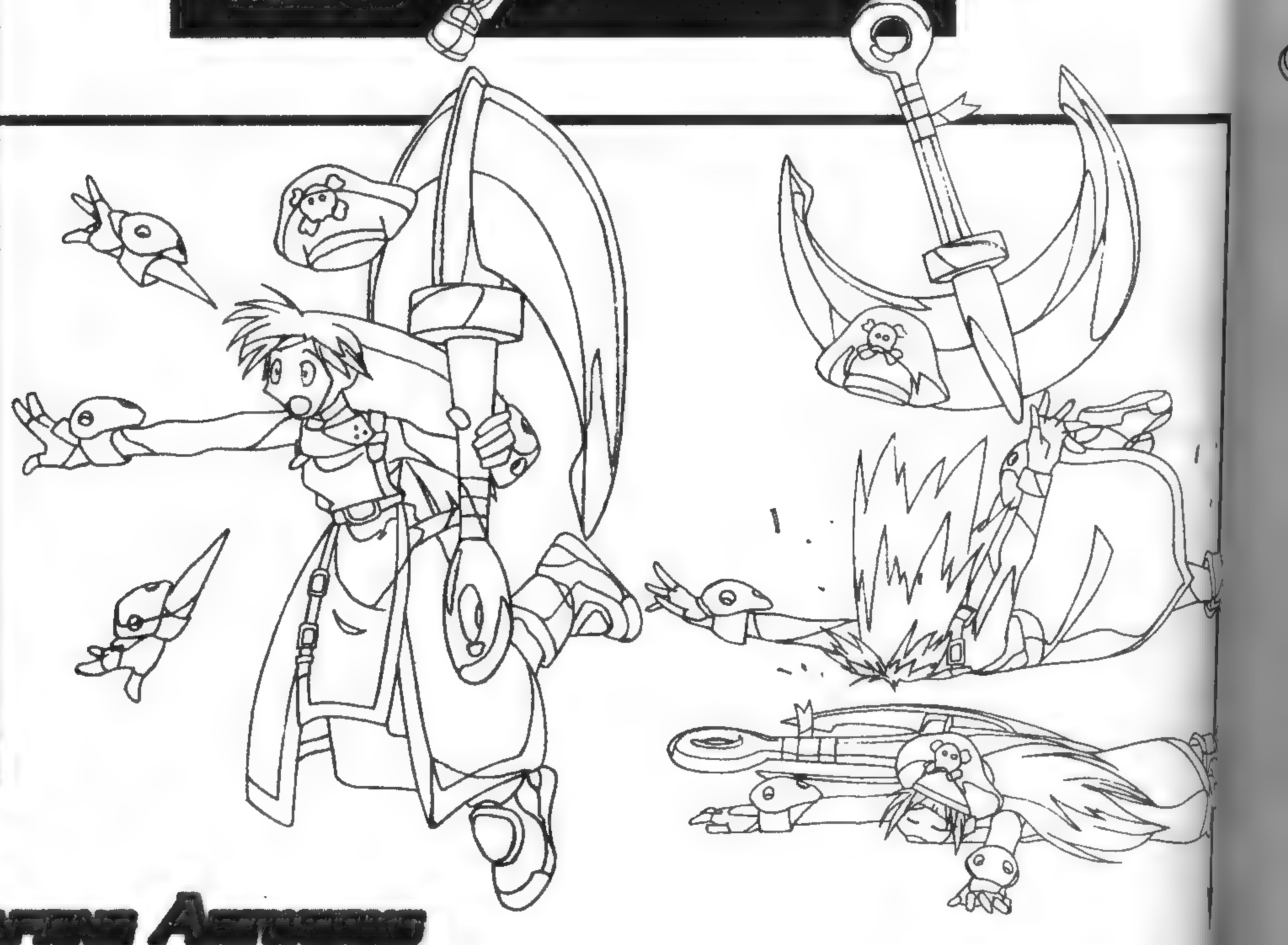
受け手に回っても痛々しさを感じさせないのは、メイならではの愛らしいモーションゆえだろうか。


手足の先端にまでこまかい表情が付けられている点に注目したい。



前のめりダウン



ダウン
前のめりダウンから起き上がり
垂直吹き飛び
きりもみ
起き上がり
ダウン回避
気絶

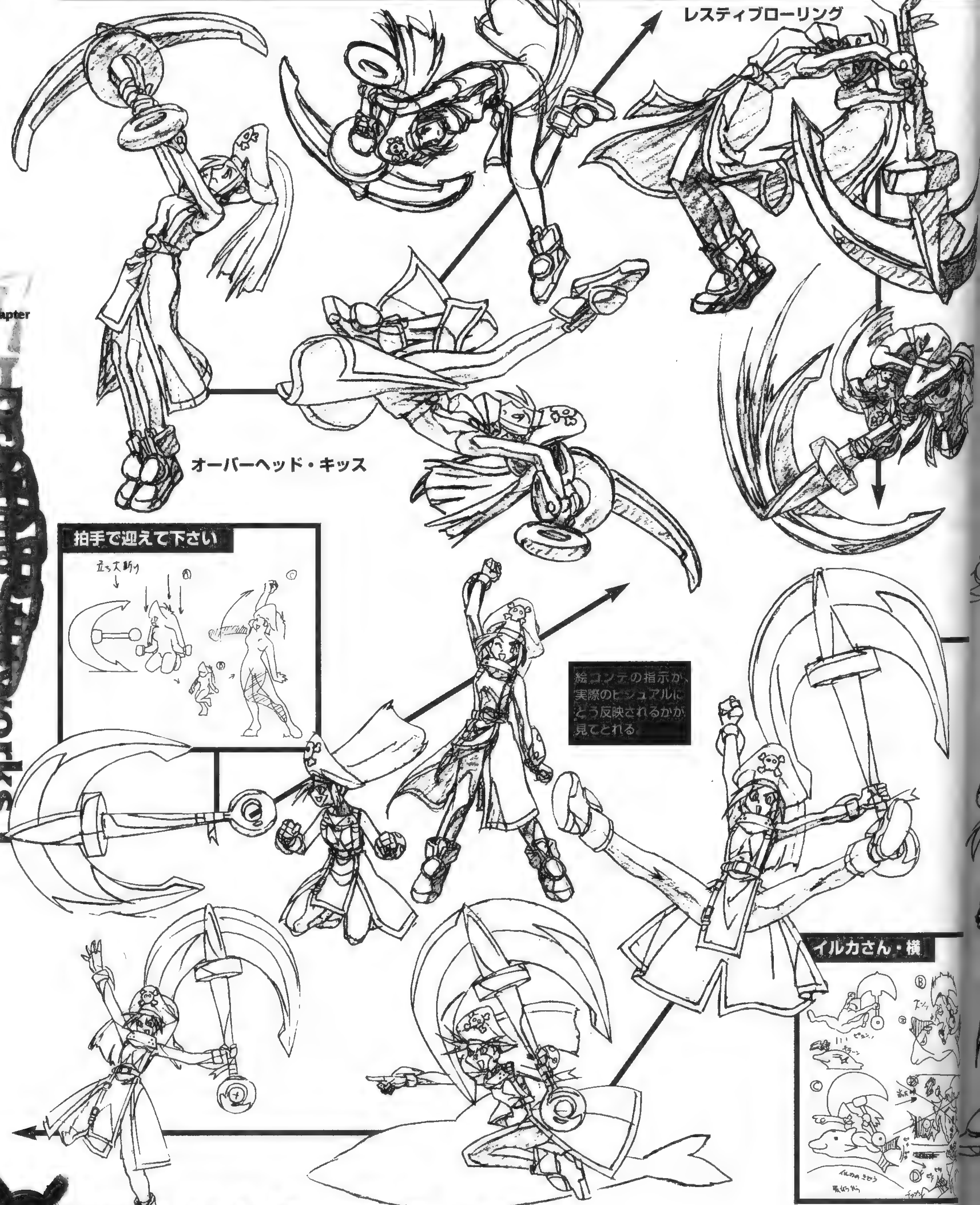
攻撃動作


鎚をメインにしたパワフルな攻撃のなかにも、マンガ的な遊び心ある描写がちりばめられている。




しゃがみキック
足払い
しゃがみパンチ
しゃがみ大斬り
しゃがみ
斬り
ジャンプ大斬り
⬆+キック
ジャンプ中
⬇+大斬り
ジャンプキック
ジャンプパンチ
ジャンプ斬り

必殺技 我流戦法の名の通り、突拍子もない必殺技の数々か印象的た。





イルカやクジラといったサブキャラも、いい味を出している。

メイと愉快な仲間達

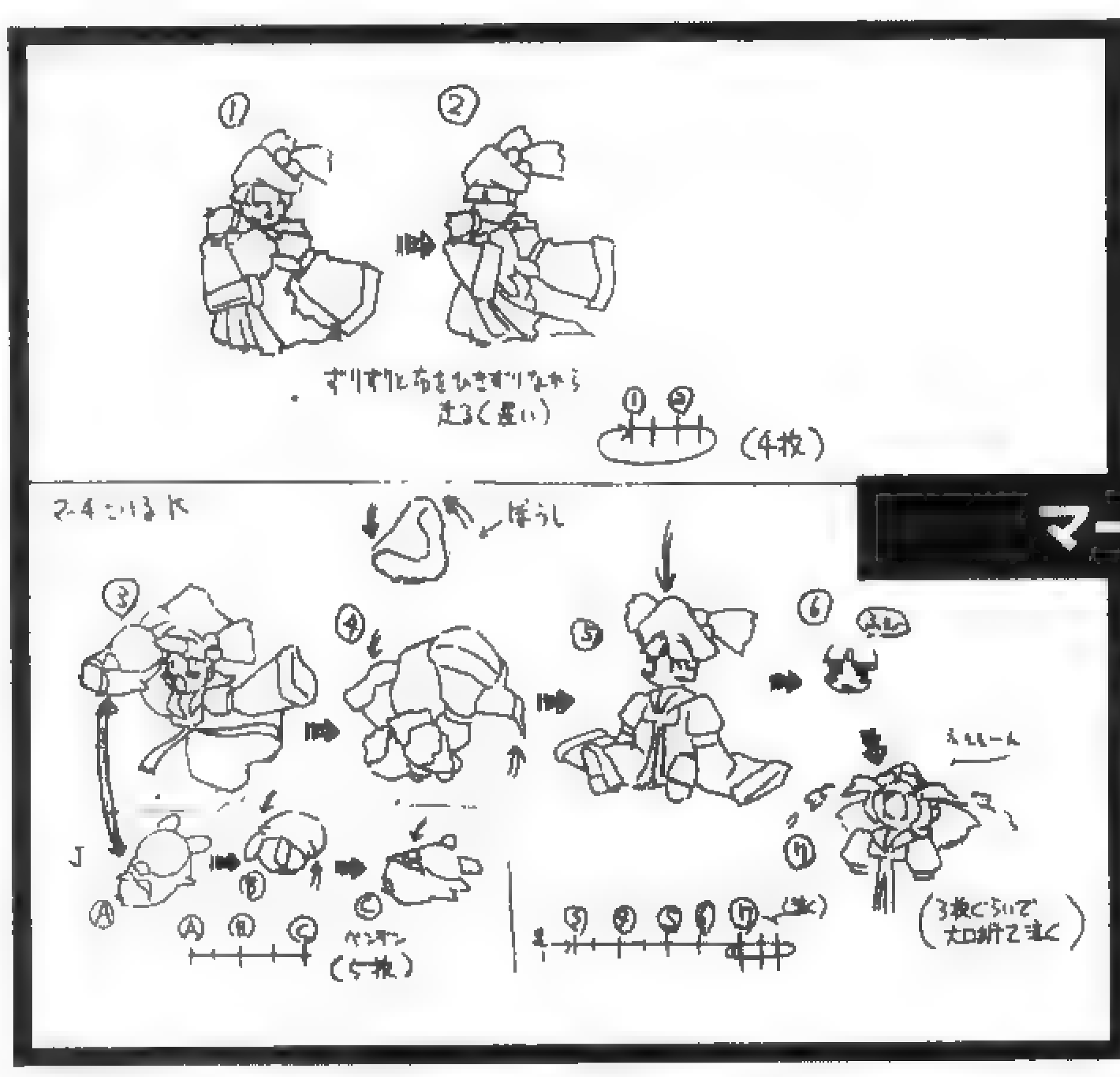




ジャニス



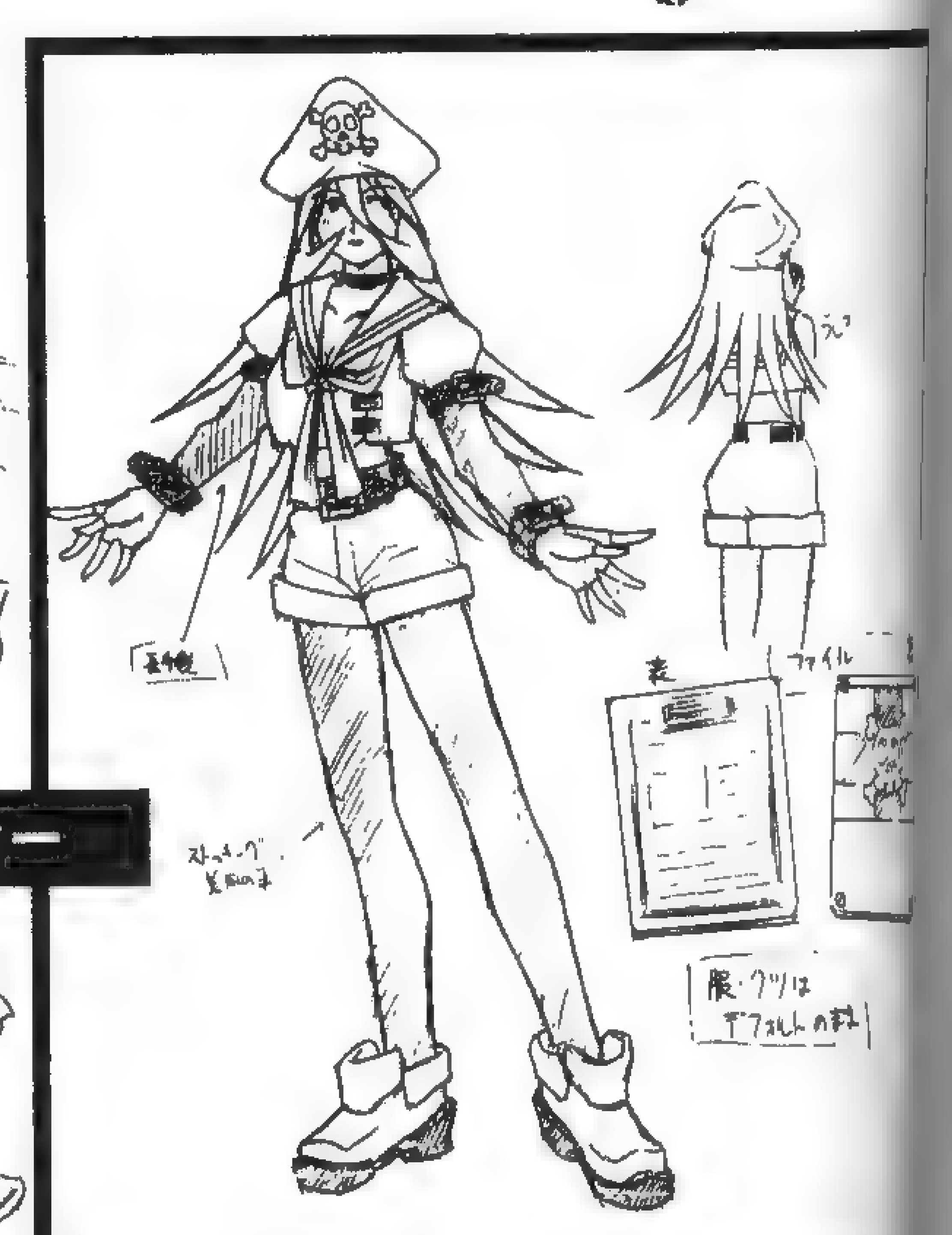
一撃必殺技「メイ
と愉快な仲間達」
に登場するキャラ
クター達にも、細
かい設定が用意さ
れている。キャラ
の名前は、それぞ
れ一月〜十一月を
意味する英語が元
になっているが
リーブは「うる
年」からきている

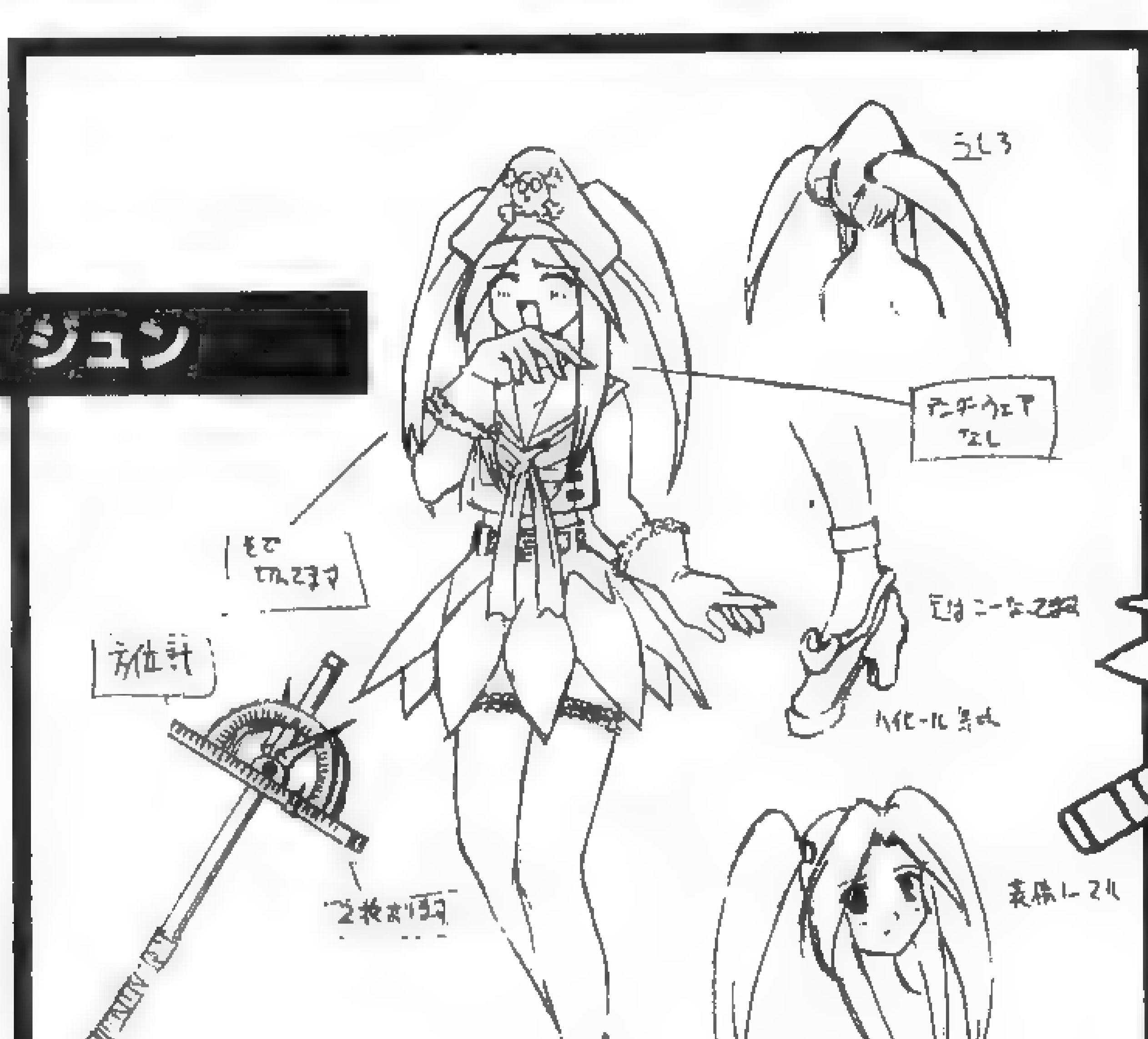


マーチ

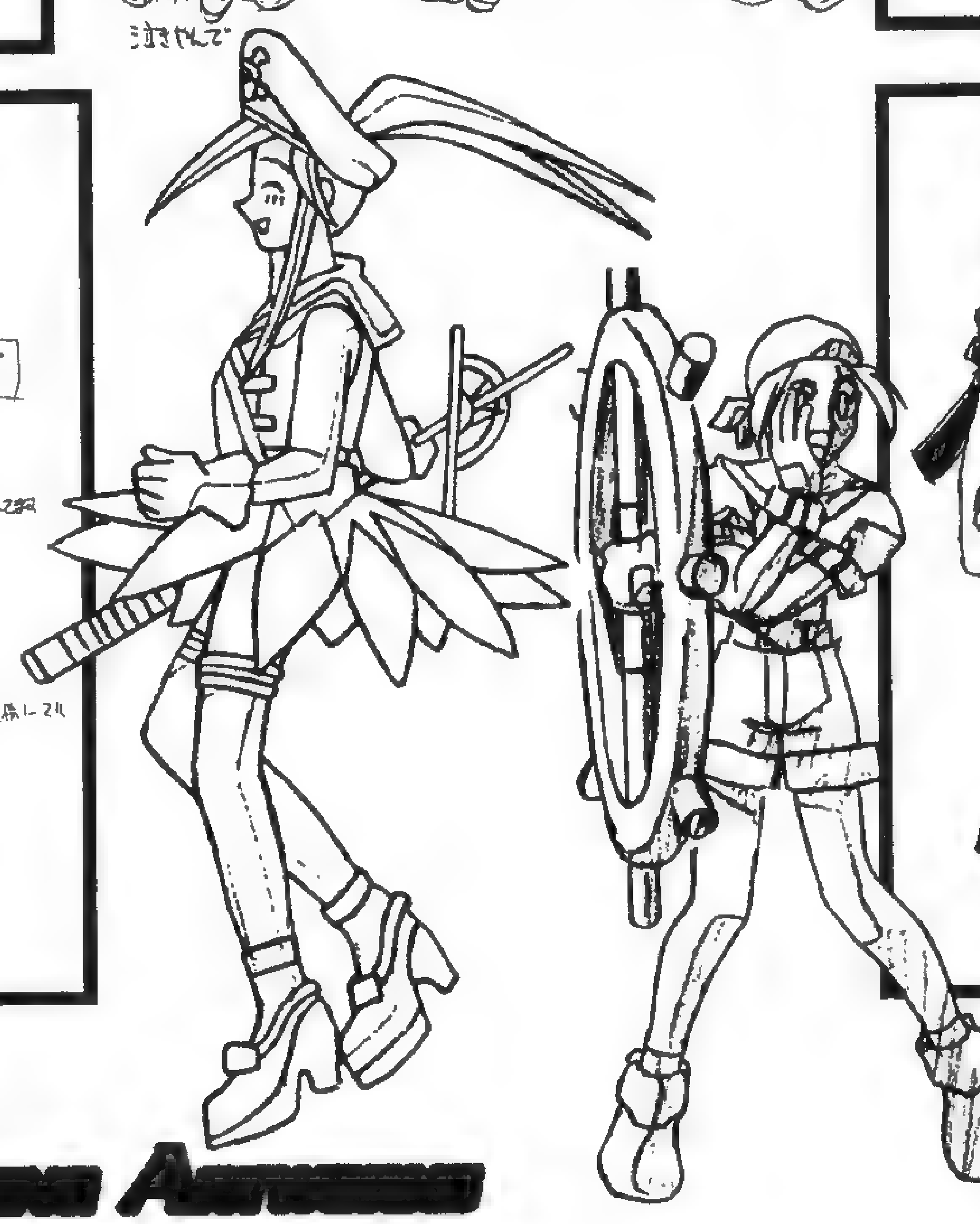


フェーヴィー





ジュン

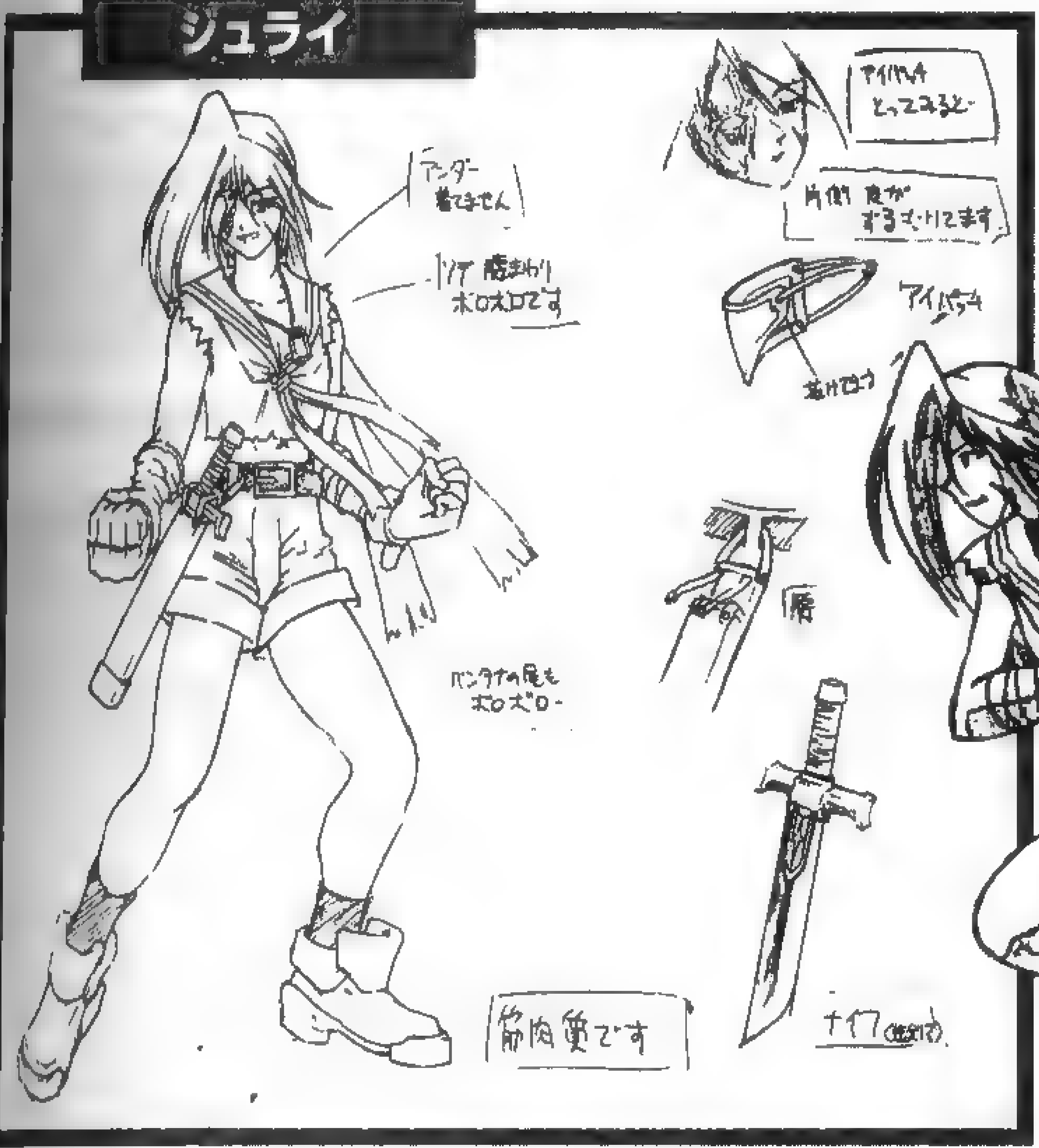




エイプリル

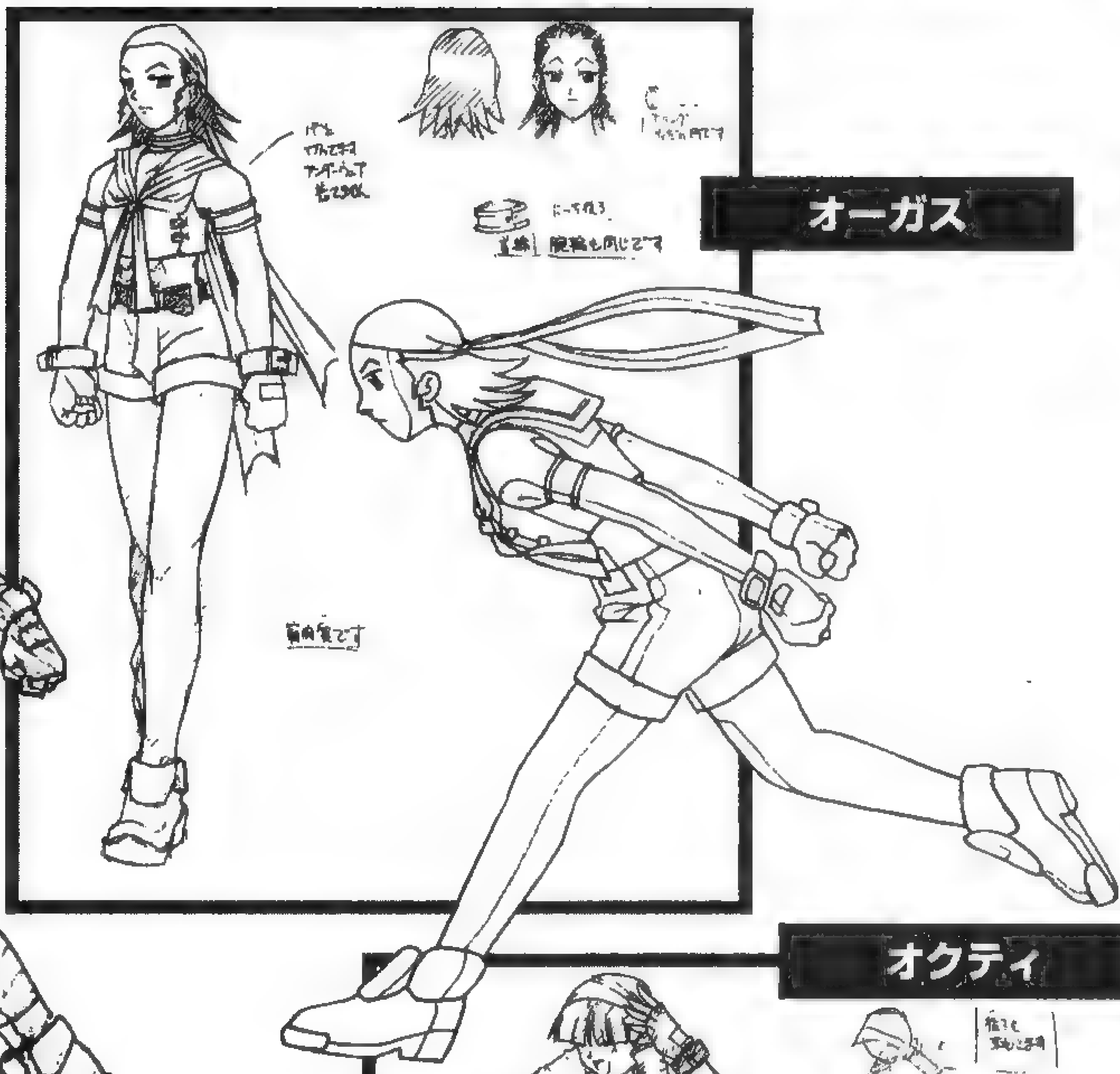
chapter Drafting Artworks I

ジュライ





オーガス



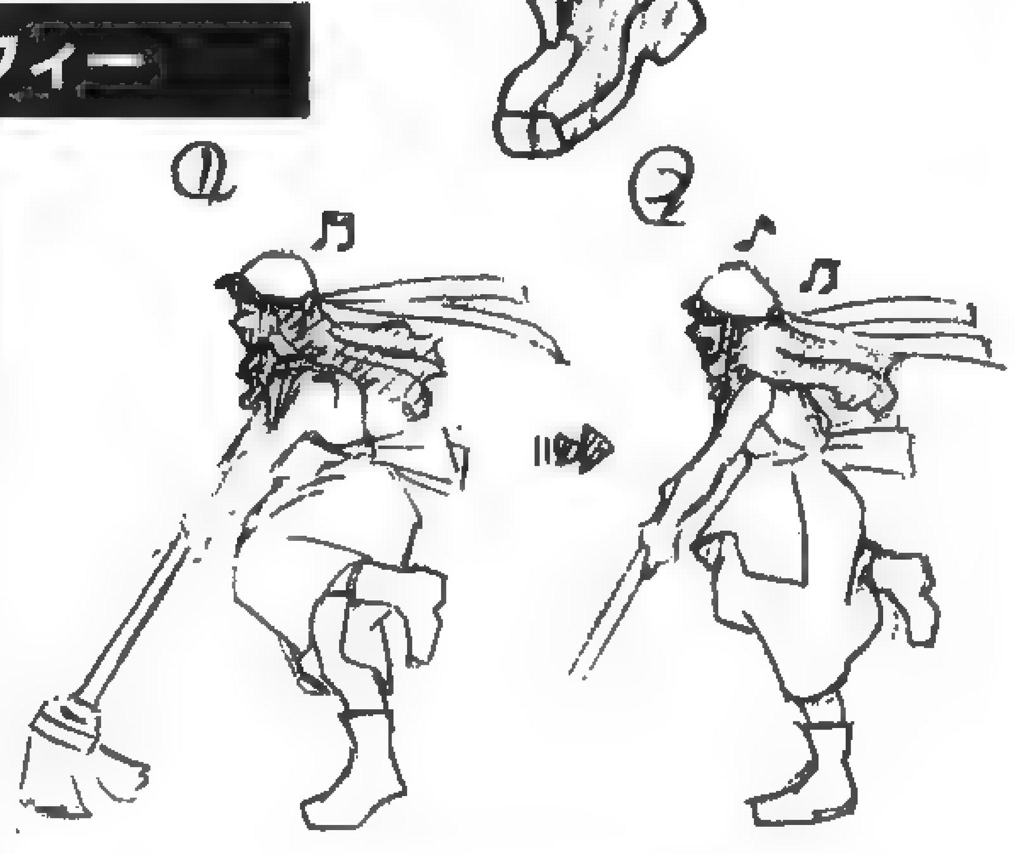
オクティ



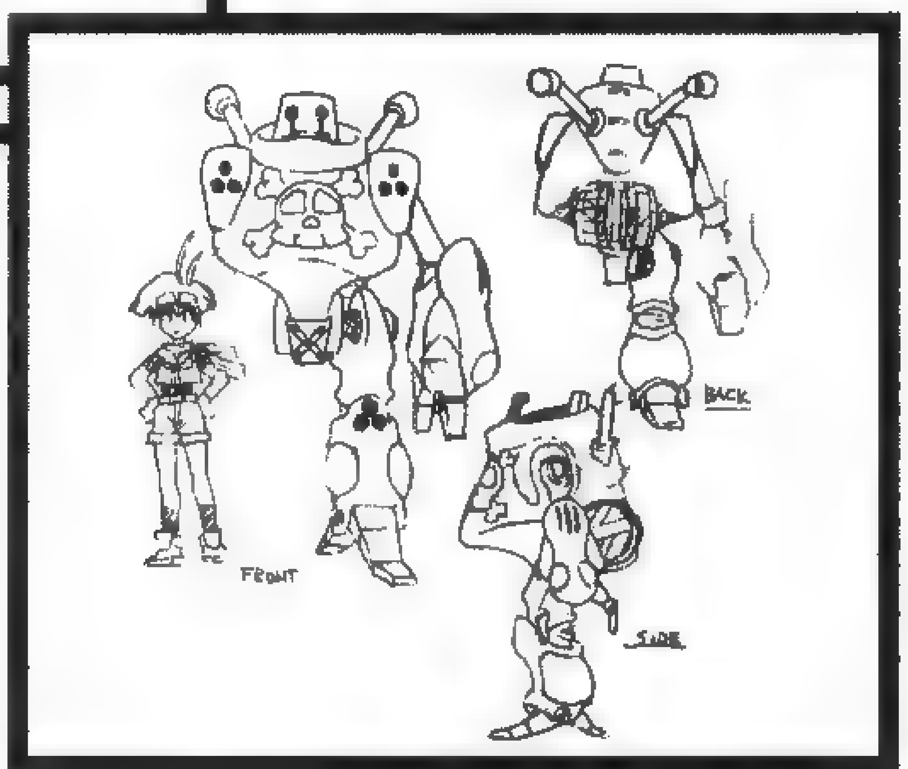


セフィー

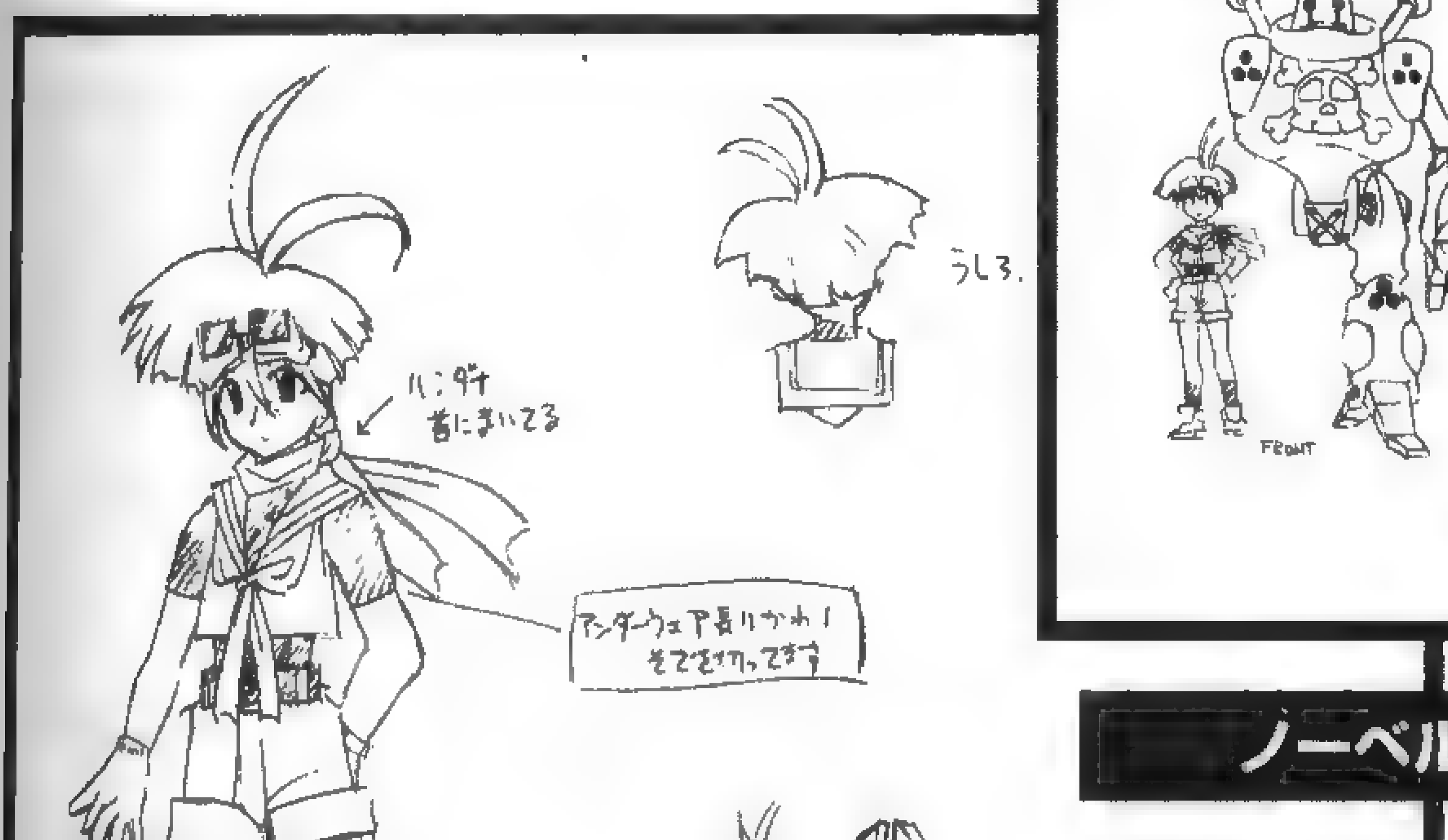




では、十二月(December)は誰なのか？　そう、ティズィーだ。いくつかのエンディングでそれが確認できる。



ノーベル



リーブ





メイとは？

「ボーイッシュな少女」「元気な女の子」が、メイの根幹です「快賊」という設定があったので、それをデザインに組み込みました　最初はオノを持っていたんですが、前作で一緒にやっていたデザイナーが錨を持ったメイを描いているのを見て、「イタダキ！」しました（笑）（石渡 太輔）

AXL LOW
アクセル＝ロウ



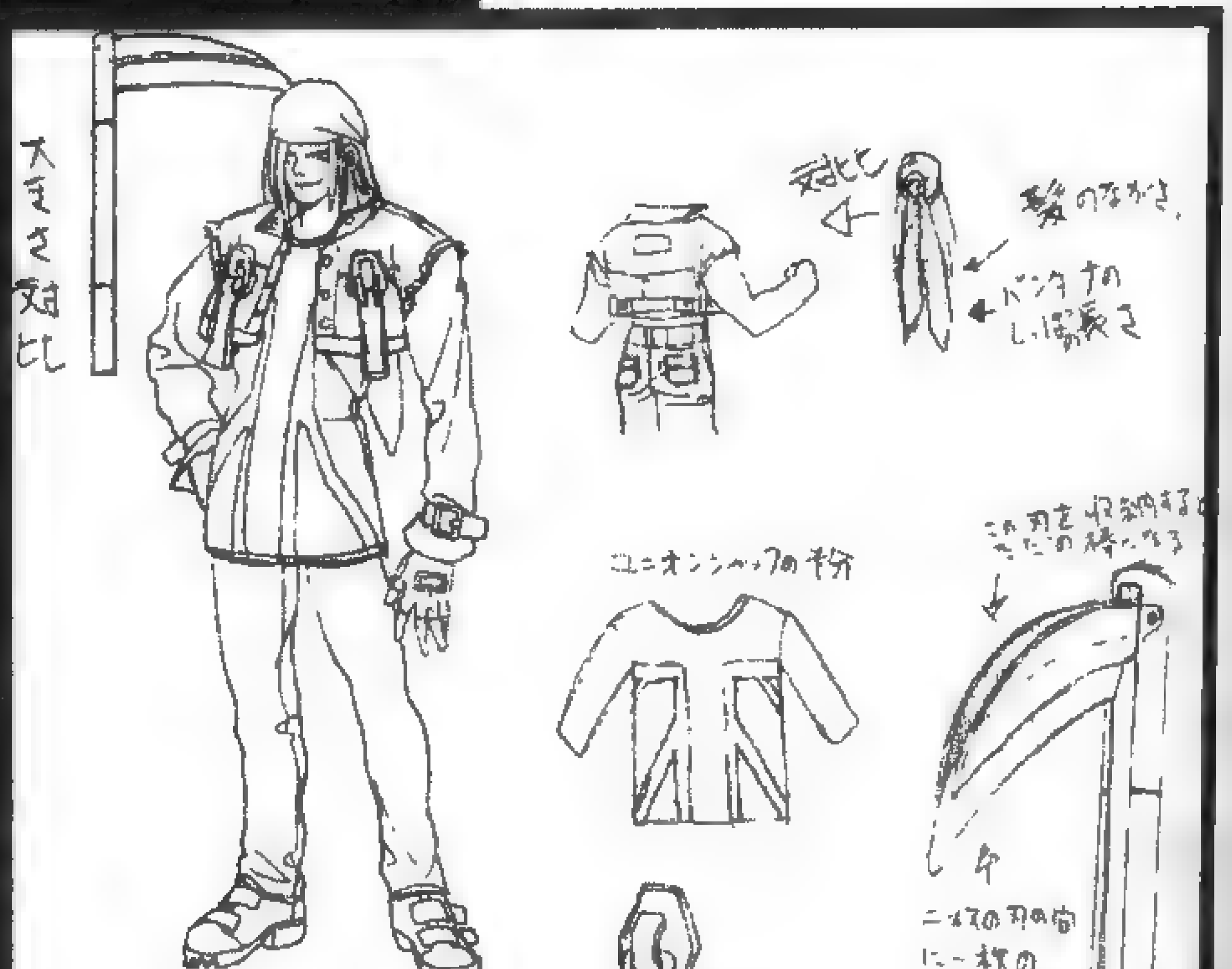
普段は楽天家で穏やかな心の持ち主であるアクセル。抜群の運動神経を活かしたトリッキーな動きで相手を翻弄して闘う。

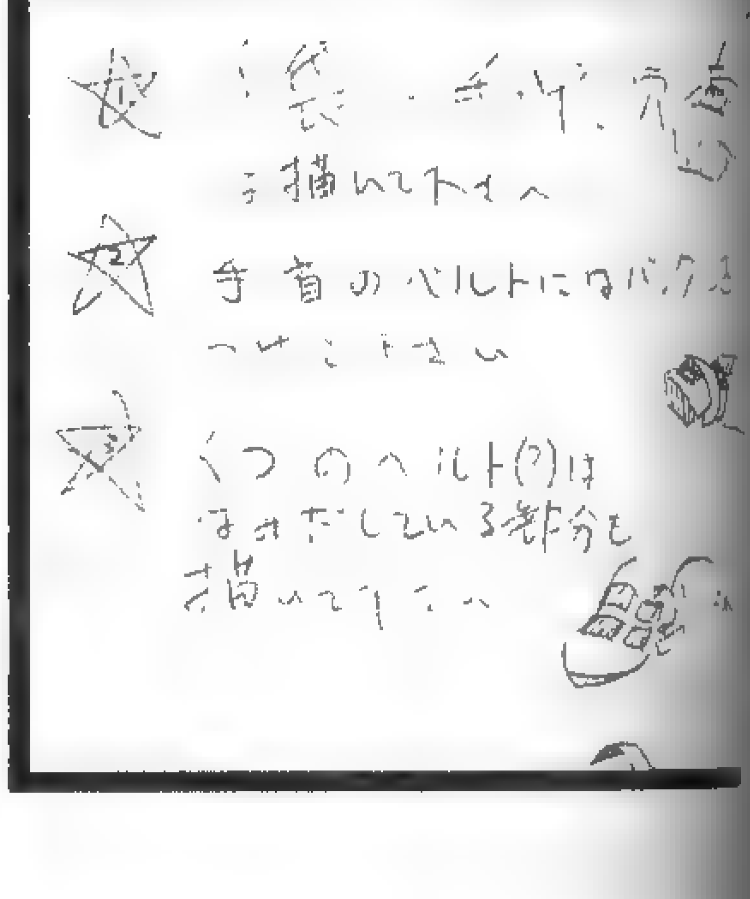
Profile

身長：179cm
体重：78kg
血液型：B型
出身：イギリス
誕生日：12月25日
アイタイプ：青
趣味：ビリヤード
大切なもの：昔の時代にいる彼女（めぐみ）
嫌いなもの：説教
CV：難波 圭一
バトルスタイル：武器のリーチの長さを活かして闘
鎖鎌を使った変則的な攻撃を得意とするトリッキータ



OPENING
オープニング原画





Story

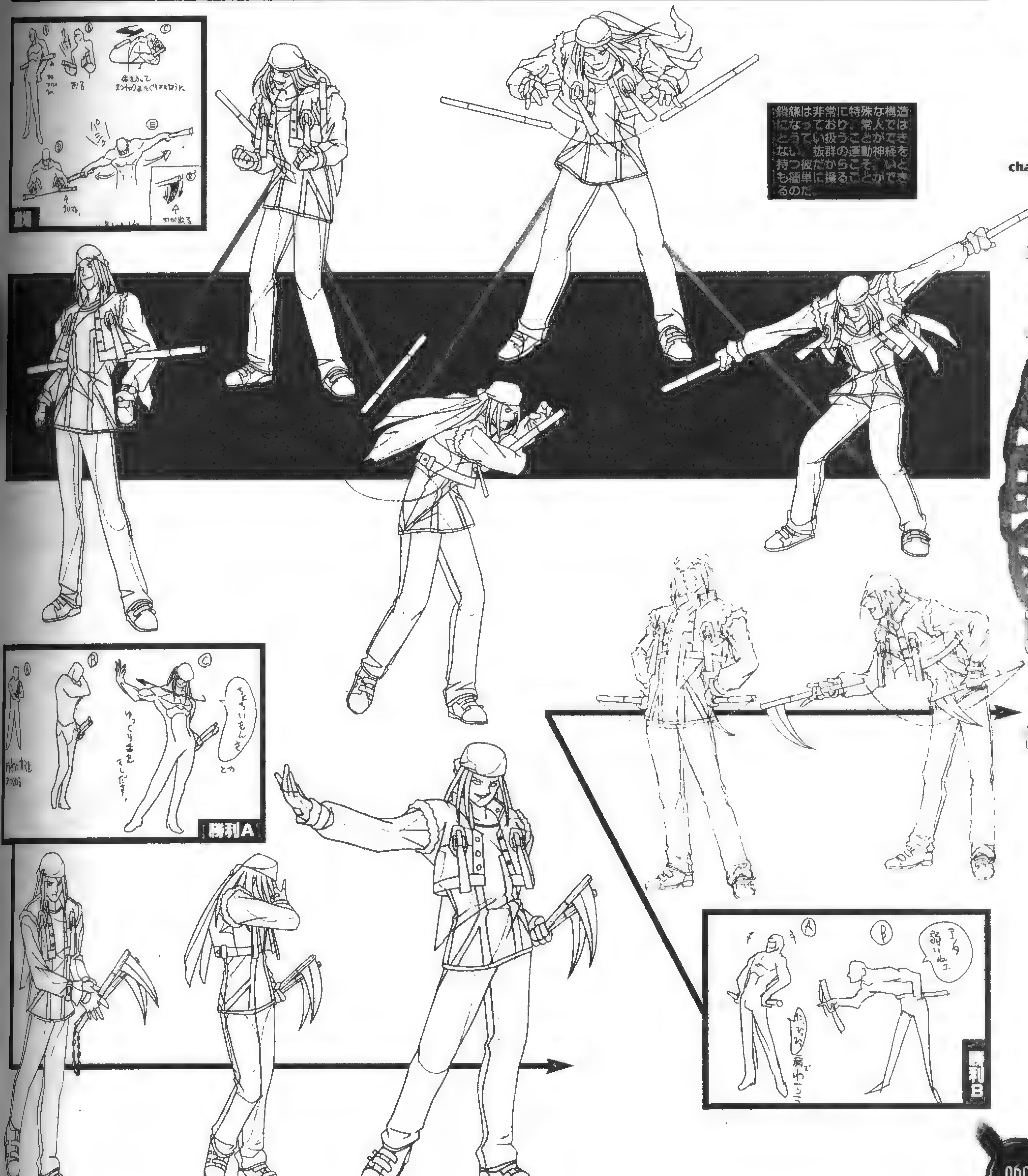
流されて一人

アクセルは20世紀の人間である。
スラム街に生まれた彼は、街をギャングの支配から解放するために、彼自身が持つ超人的な運動神経を以って、僅か半年で敵味方とも一人の死者を出さずに目的を達成した。
だが、その直後……。彼は見えざる力に誘われ、150年後の世界へとタイムスリップしてしまうのであった。

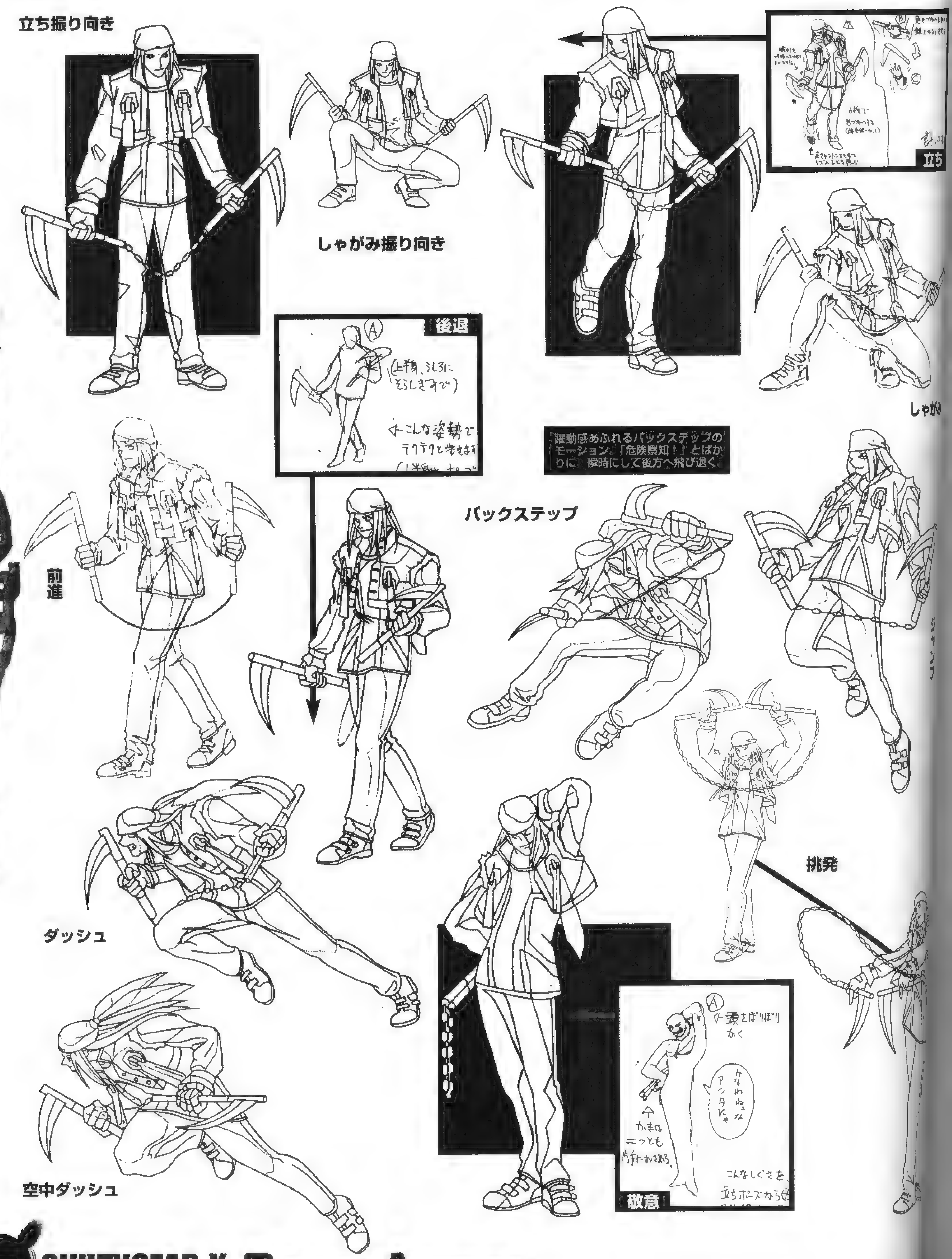
続・流されて一人

前大会において、結局もとの時代に戻れなかったアクセルは、さらに他の時代をさ迷うことになった。
そして一年後、彼は再び今回の舞台へと舞い戻ってきたのである（ただし、彼自身はあらゆる時代を経て、3年の時間を経験している）。
ひたすらに放浪を続けていた彼であったが、何も手掛かりを掴めなかったわけではなかった。自分の行く時代の先々に現れる、自分と同じ体質を持つ男。「あの男」と呼ばれる人物を追いつづけることで、元の時代に帰れるきっかけが掴めるのではないか……。
アクセルは今回の賞金話に「あの男」の匂いを嗅ぎ付け、今度こそ元の世界に戻るために走り出したのである。

基本動作 線画レベルでも、アクセルの飄々と立ち回る動作やしぐさが手に取るように分かる。



鎖鎌は非常に特殊な構造になっており、常人ではとうてい扱うことができない。抜群の運動神経を持つ彼だからこそ、いとも簡単に操ることができるのだ。

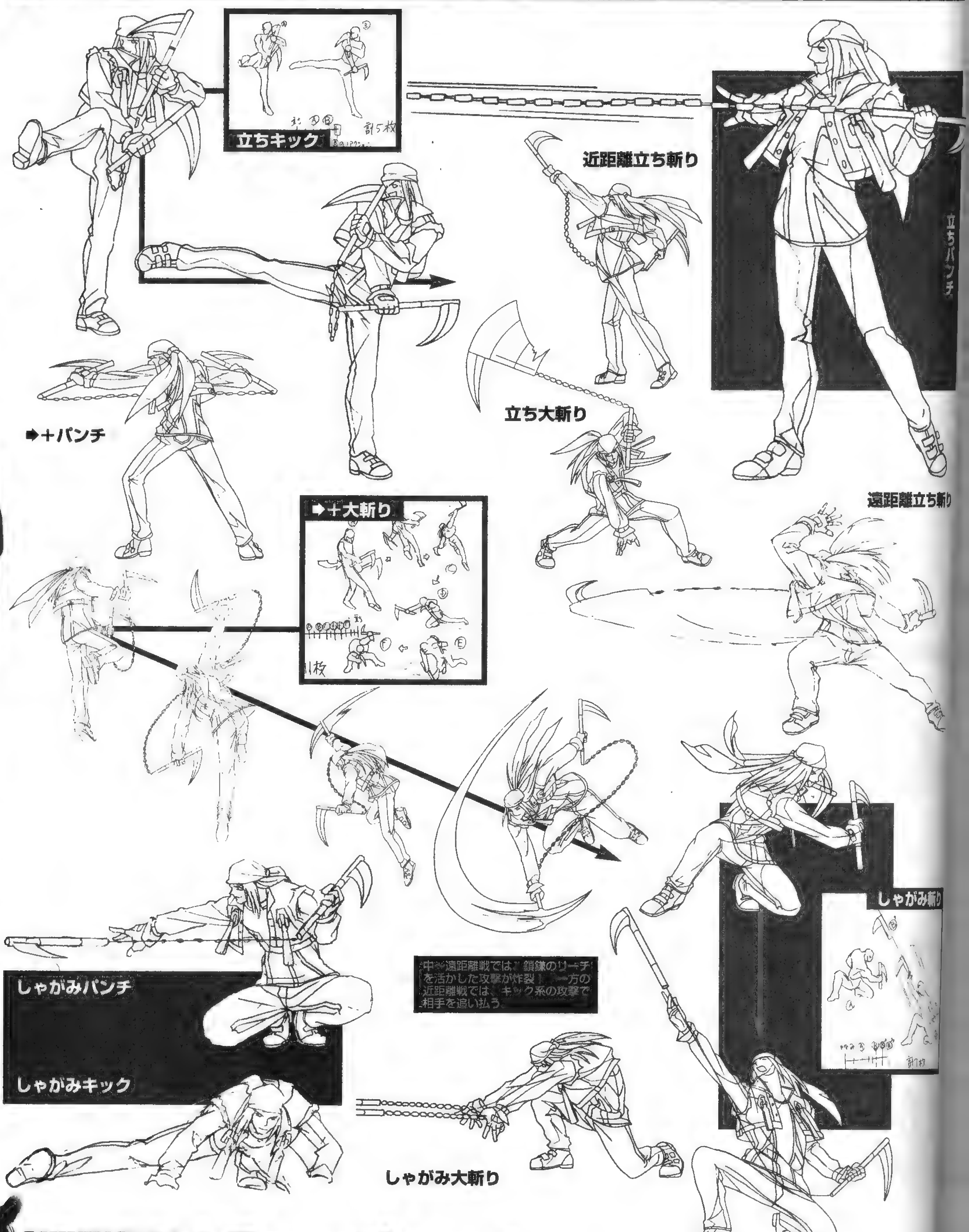


躍動感あふれるバックステップのモーション。「危険察知！」とばかりに、瞬時にして後方へ飛び退く。

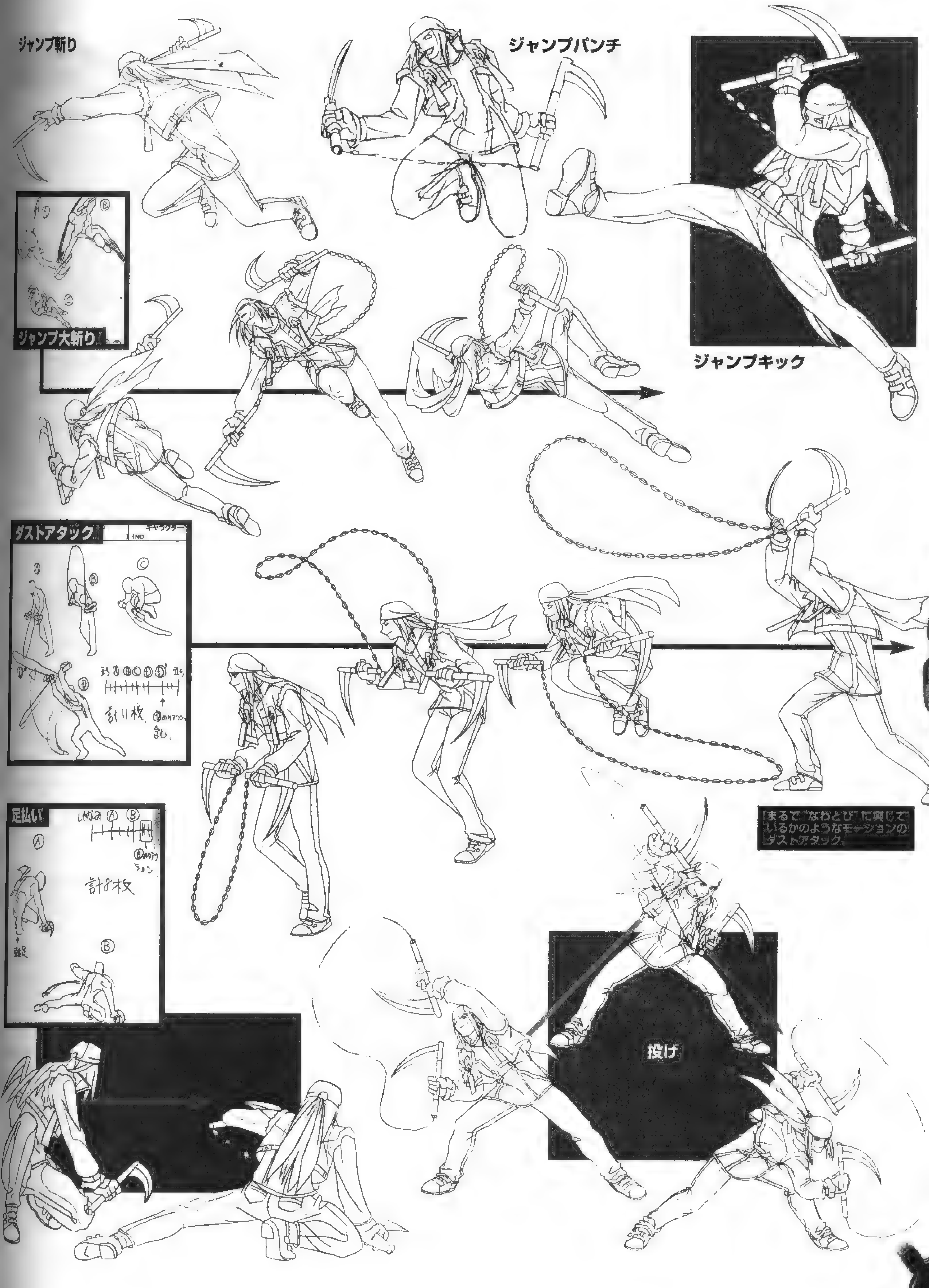
防御&やられ動作　刃、柄、鎖……鎖鎌は相手の攻撃を防ぐ用途にも非常に役立つ武器である



攻撃動作 身体のバネを活かした多彩な攻撃が、狙った獲物を捕らえて逃さない。



中～遠距離戦では、鎖鎌のリーチを活かした攻撃が炸裂！ 一方の近距離戦では、キック系の攻撃で相手を追い払う。

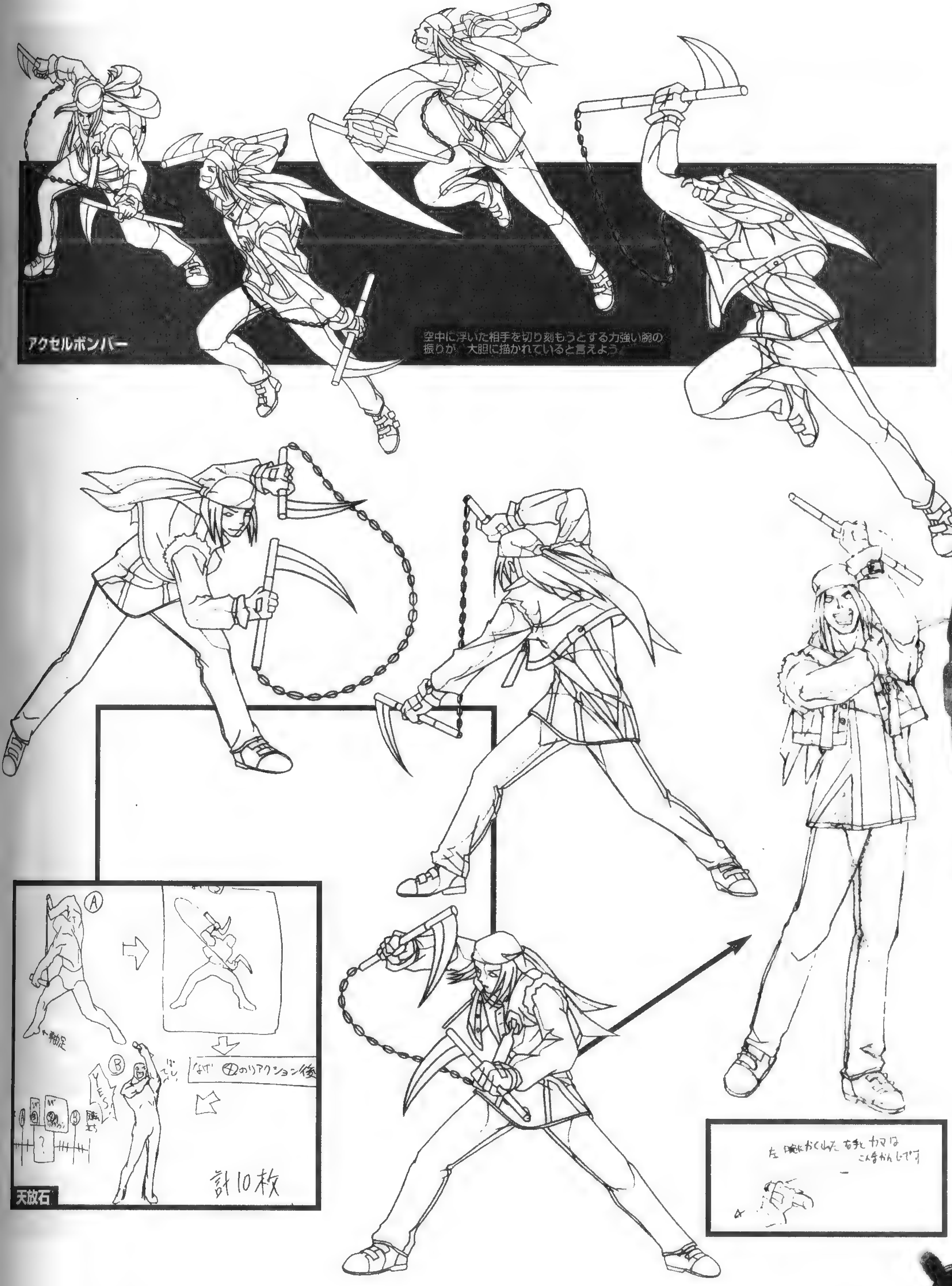


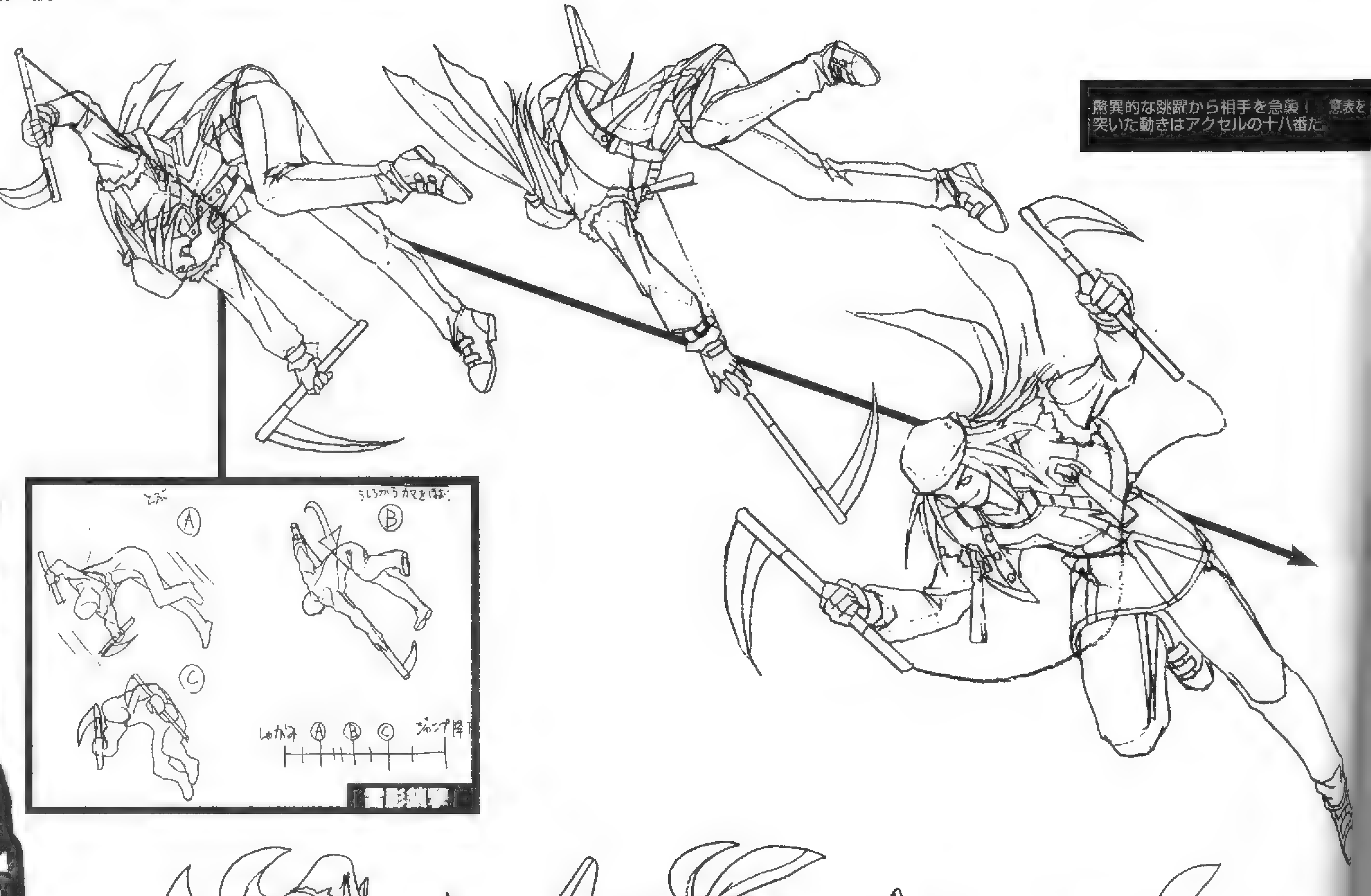
まるで"なわとび"に興じているかのようなモーションのダストアタック。

必殺技

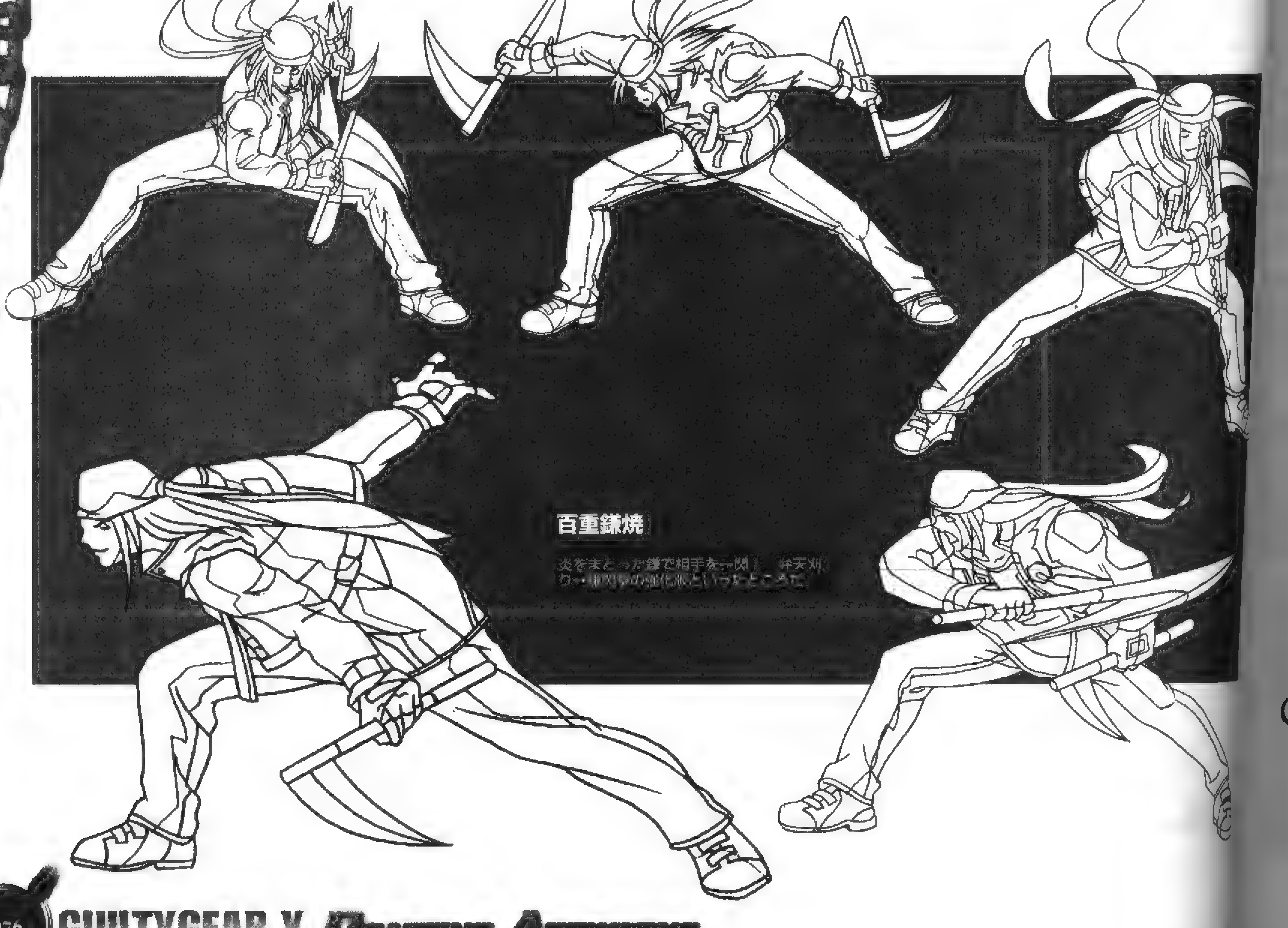
いよいよ秘めたるパワーが開花する。鎖鎌の特性を活かした攻撃が勢ぞろいた




アクセルボンバー
空中に浮いた相手を切り刻もうとする力強い腕の振りが、大胆に描かれていると言えよう
計10枚
天放石
左腕にかくれた右手とカマはこんなかんじです



驚異的な跳躍から相手を急襲！ 意表を突いた動きはアクセルの十八番だ。



百重鎌焼

炎をまとった鎌で相手を一閃！ 弁天刈り・鎌閃撃の強化版といったところだ。



鎌閃奥義：乱髪

「まさに鎖鎌のオーバードライブといった感じの一撃必殺技。「決まったぜ」と言わんばかりのアクセルの表情にも注目だ。

アクセル=ロウとは？

声優の難波圭一さんが声をあてることを想定して設定したキャラです。アクセルの性格は、そこから発展していきました。実際に難波さんにお願いできたのはラッキーでした。アクセルボンバーなどは、彼の性格がよく出た技だと思います。アクセルはいろんな時代に行っては、いろんな時代で確実にソルに会っているんですよね。そのくされ縁ぶりが、対戦前のデモに反映されています。（石渡 太輔）

ANJI MITO

御津 闇慈

Profile

身長：183cm
体重：68kg
血液型：B型
出身：壊滅前の日本
誕生日：1月1日
アイタイプ：黒
趣味：体を激しく動かすスポーツ、旅
大切なもの：信念、自由
嫌いなもの：天邪鬼、屁理屈
CV：五十嵐 享
バトルスタイル：扇子を武器とした、舞うかのような
こなしで、相手の技を流し、利用する返し技を得意とする。



八つの神器のひとつ「絶扇」を手にして、華麗に戦う。そのスタイルとは裏腹に、直情型の性格の持ち主。





Story

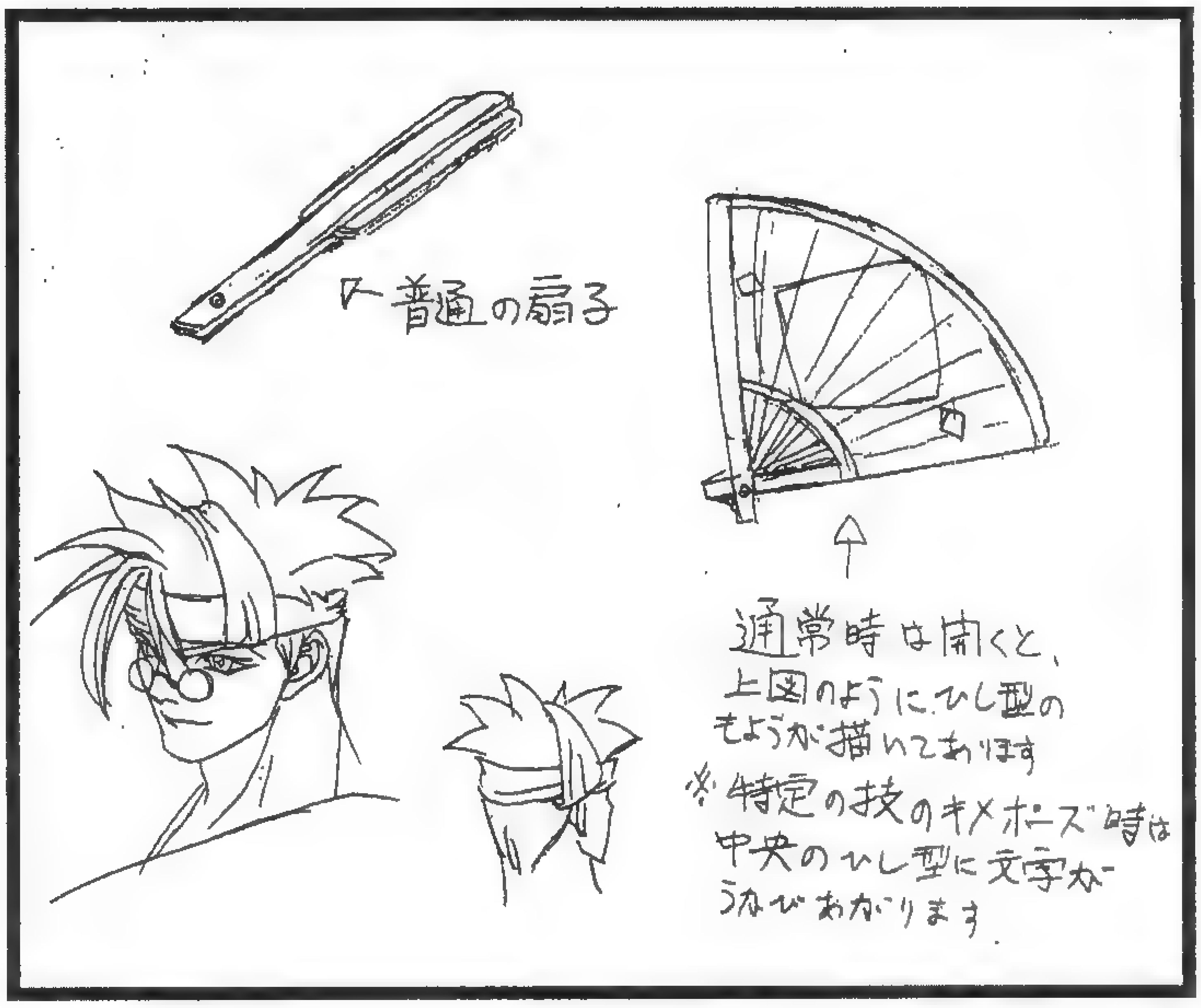
神話の末裔

御津闇慈は、滅びし日本人の血を純粋に受け継ぐものであった。この時代の日本人は存在そのものが貴重であり、世界的な保護を強いられていた。つまり、一般の人間としての扱いは受けられないのである。現存する数少ない「日本人」は、その体制を受け入れるものと拒絶するものがおり、闇慈は後者であった。彼は、種の保全よりも現状の自由を得たかったのだ。

放浪という舞い

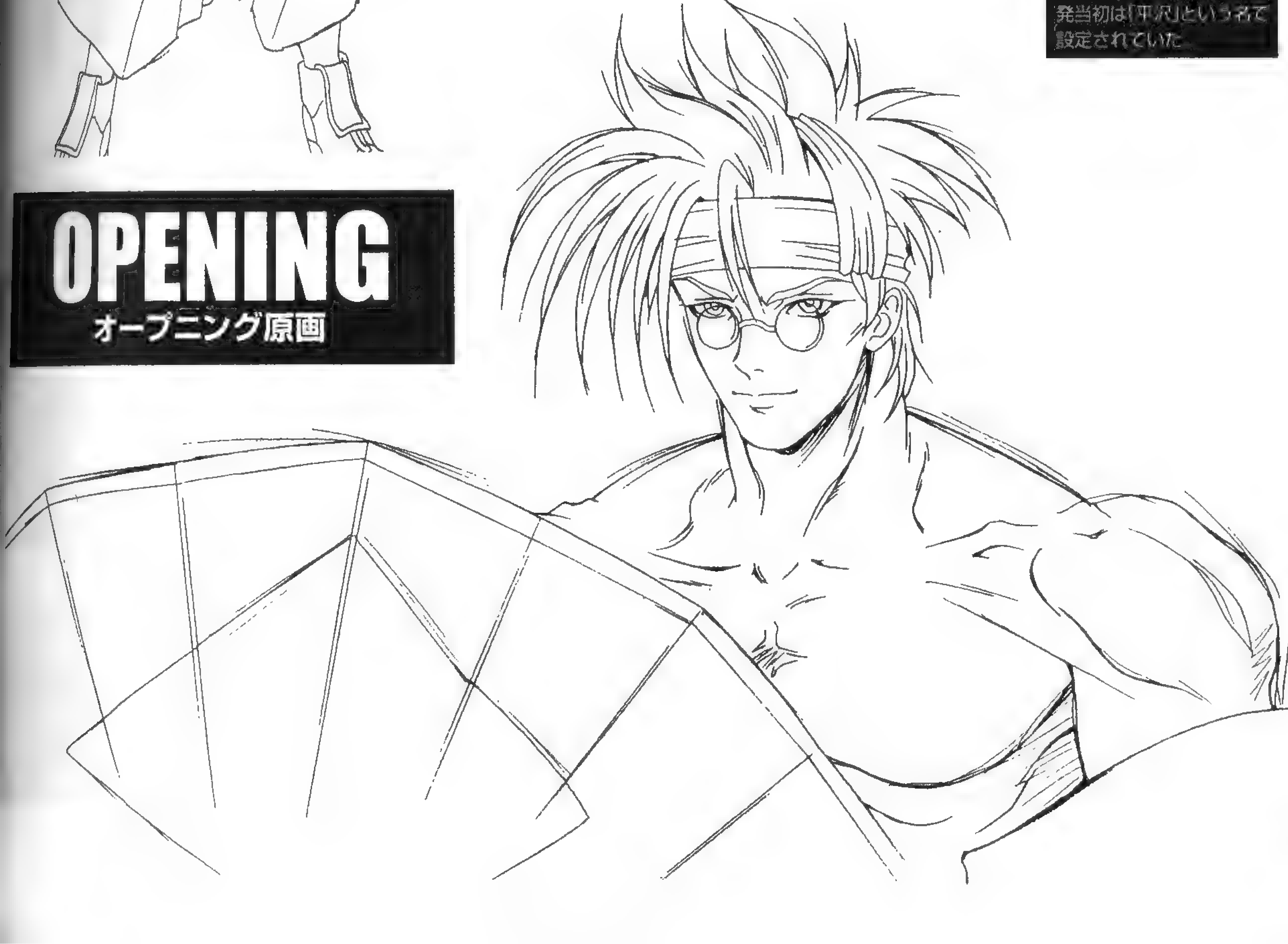
数十年前、日本は異形の侵略者たちにより壊滅に追い込まれた。その侵略者たちは、たった一人の「ある男」により生み出されたと言われている。闇慈は、日本壊滅の元凶とも言える「あの男」の手がかりを追って旅を続けていた。しかし、その動機は憎しみを持って復讐を果たすためではない。彼なりに「あの男」を追う目的があったのだ。自らの人種を偽り、闇慈は今日も旅を続けていく。その先にあるものは、無明の闇に包まれた明日だけであった。





新キャラクターゆえ、細かな設定が記されている。開発当初は「平沢」という名で設定されていた。

OPENING
オープニング原画



基本動作 ここでは飄々とした動きや表情が目立つ。こんな余裕も、闇慈独特の持ち味になっている。


基本動作にも…
を感じる。扇子…
アイテムの印象から…
それとも彼のキャ…
クターからか？

しゃがみ振り向き


立ち振り向き


馴染み深い…
と思った人も…
では？ 実は…
「戒」にも使わ…
るグラフィック…



余裕の仕草は、これからジャンプする人物のそれとはとても思えない。

防御&やられ動作 普段の闇慈とは違った表情が、いくつも見うけられる。



のあたりは、さす
の闇慈も余裕の表
とはいかない。
前のめりダウン
垂直ダウン
A
B
C
D
E
F
バウンド
計10枚
ダウン
タウン復帰
起き上がり

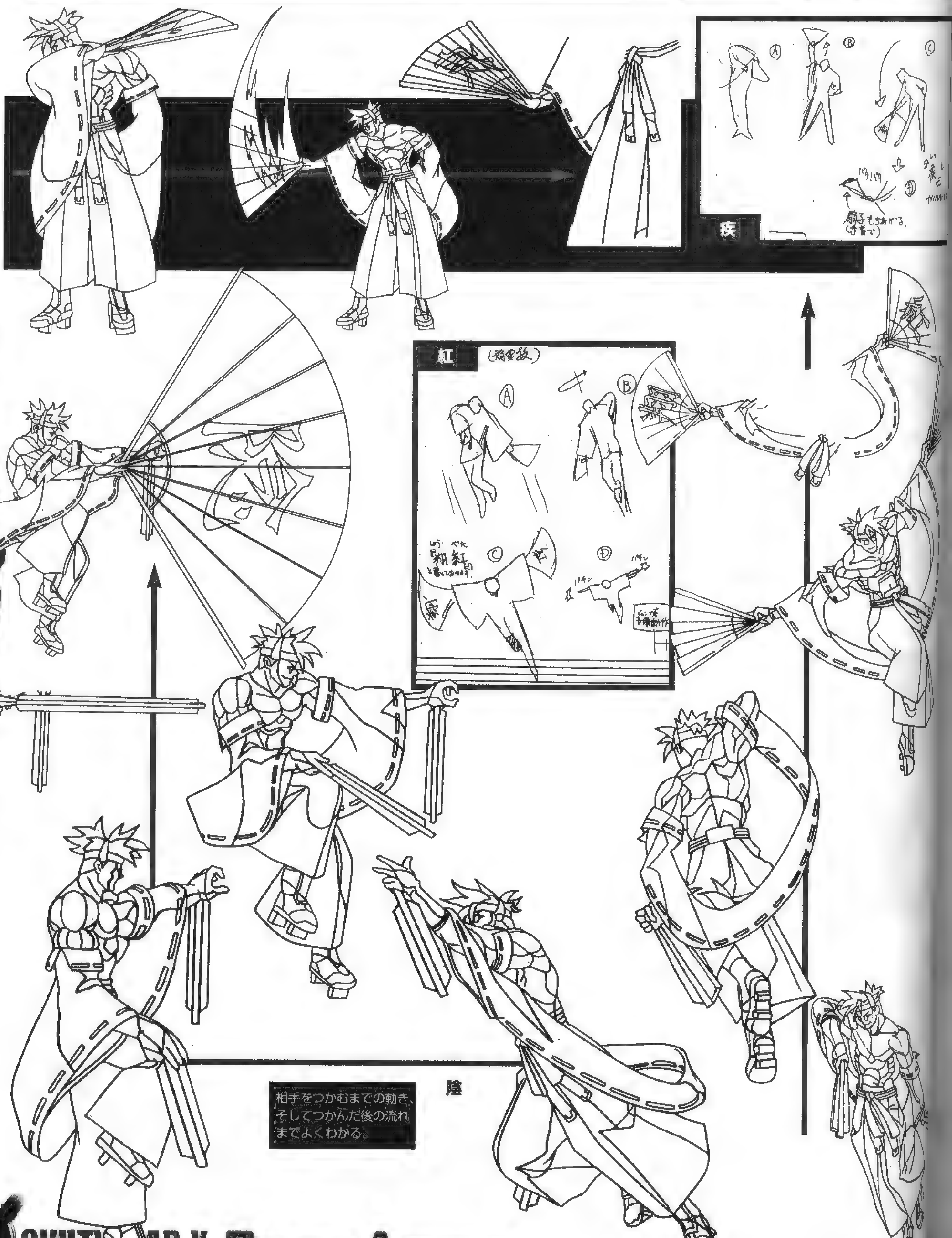
攻撃動作

絶扇に浮き出る文字が技ごとに変わるのが特徴的。技の性質を端的に表していて面白い。

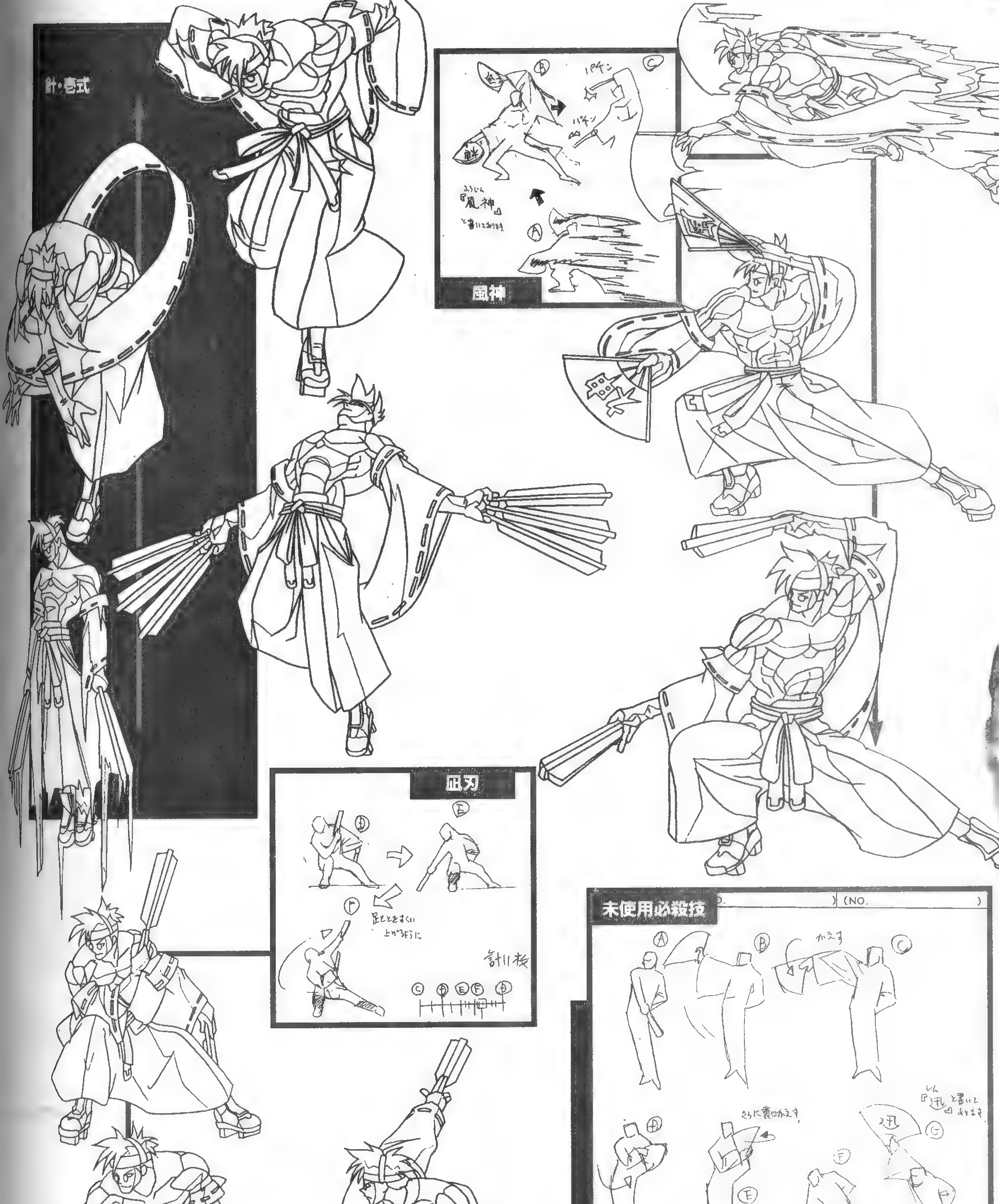



しゃがみパンチ
しゃがみキック
足払い
おしゃか様のようた
『おしゃか様のように』という指示が、いかにも闇慈らしいポーズである。
しゃがみ大斬り
しゃがみ斬り
ジャンプパンチ
ジャンプキック
ジャンプ斬り
一瞬しか見えないが、このようにアクロバチックな体勢から繰り出される攻撃だ。
投げ
ジャンプ大斬り

必殺技 ここからは華麗なスタイルの真骨頂。回転を利用した大技など、まさに舞のようだ。



相手をつかむまでの動き、そしてつかんだ後の流れまでよくわかる。

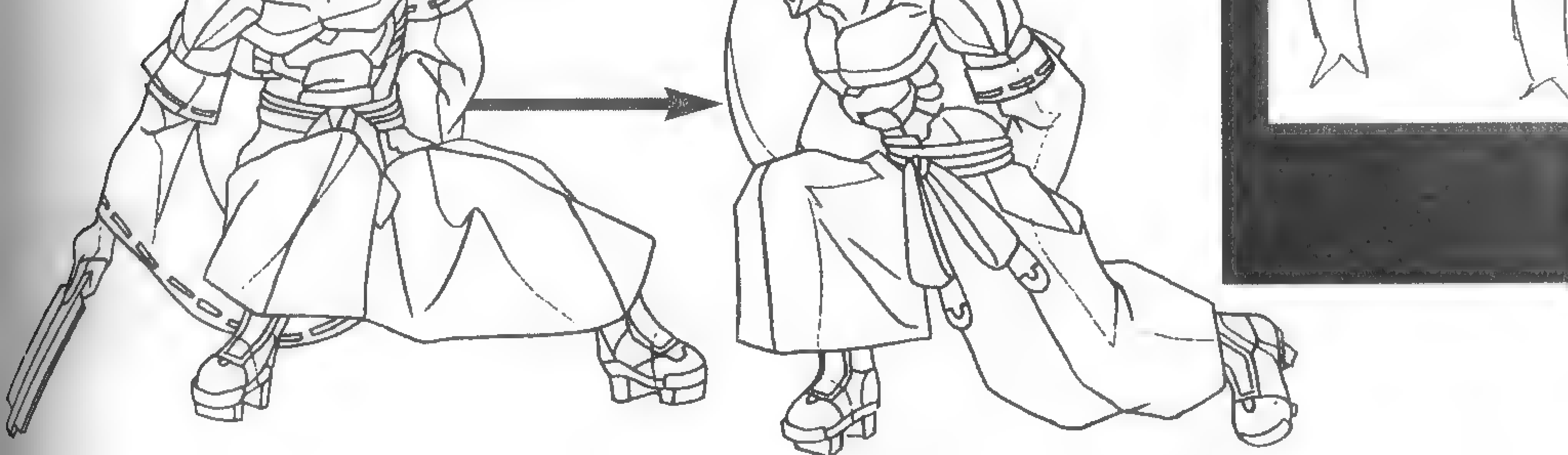


針・壱式

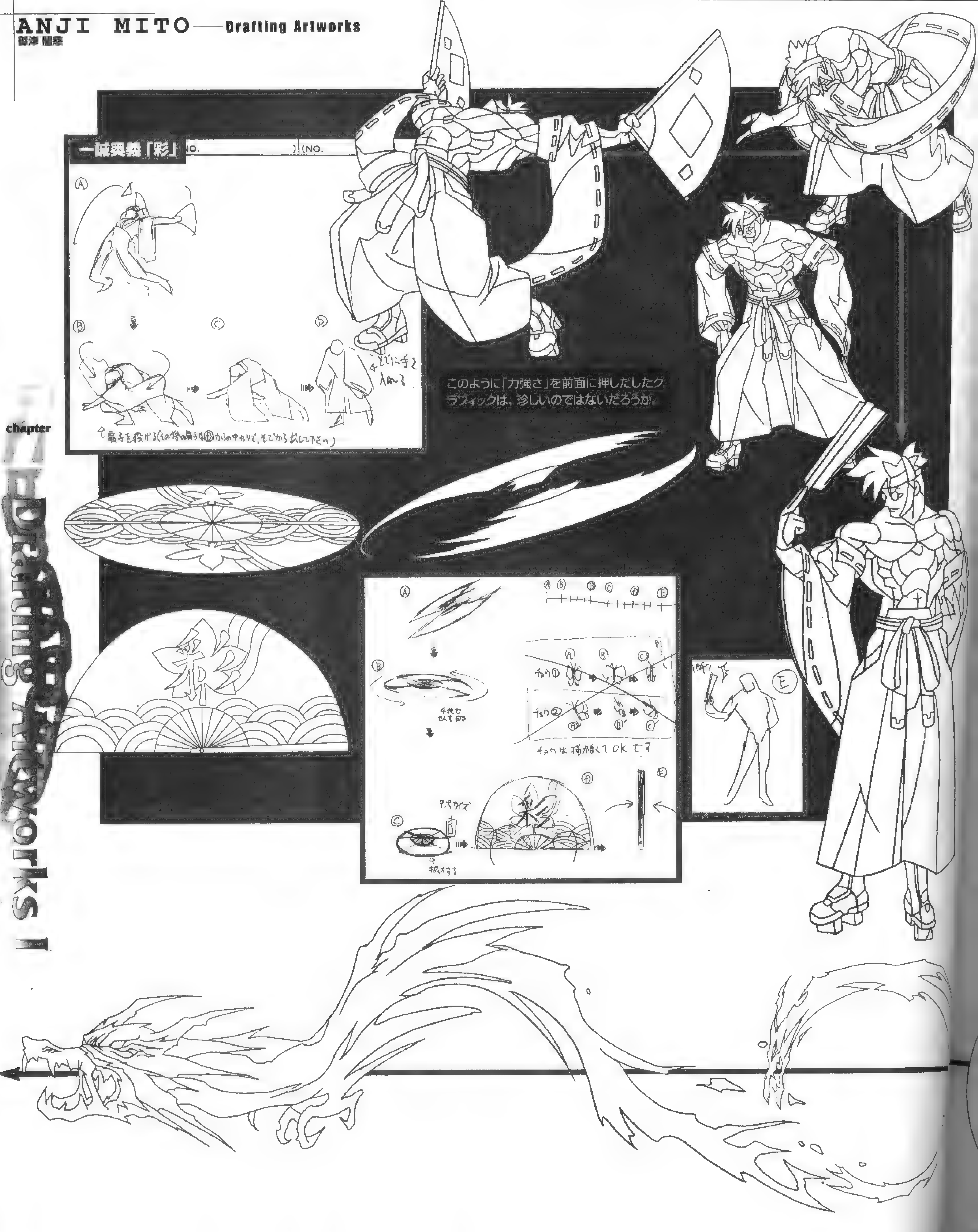
風神

凪刃

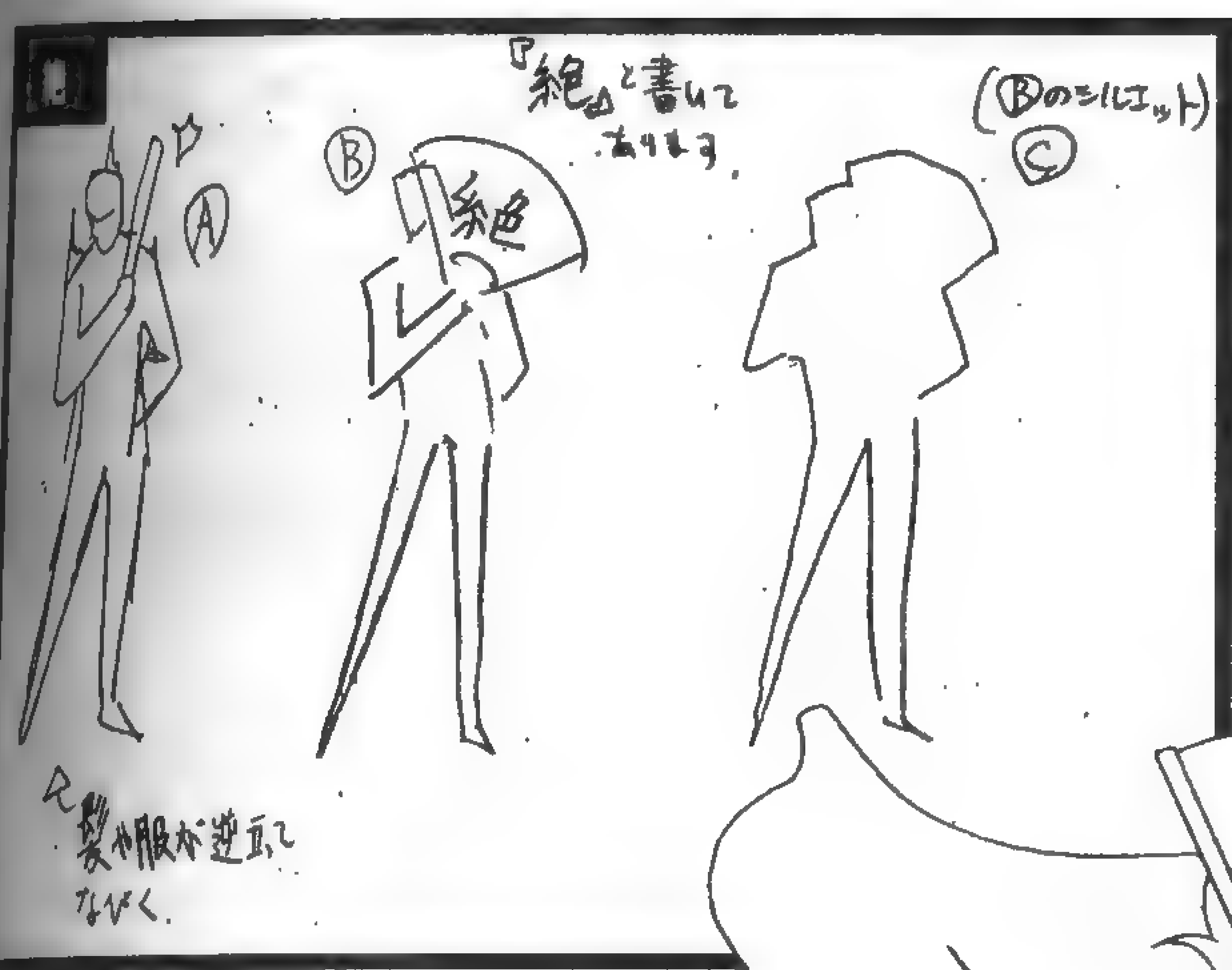
未使用必殺技

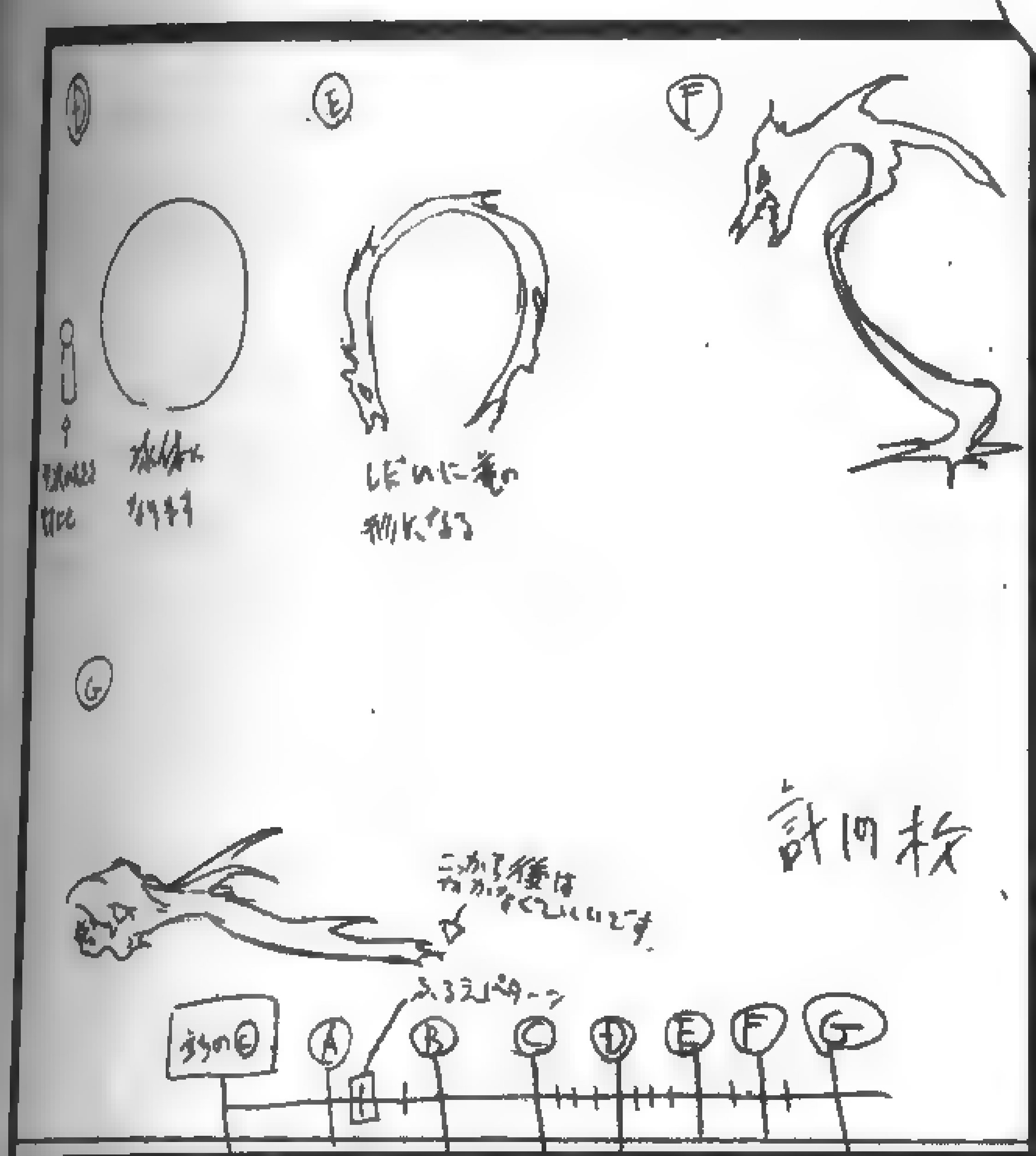


これは実際には使われなかった必殺技。さしずめ「迅」といったところか？ 最終的にはレバー入れ技に転用された。



このように「力強さ」を前面に押しだしたグラフィックは、珍しいのではないだろうか







闇慈本人が光の球となり、さらに龍へと変わる様子が細かく描かれている。決めポーズも闇慈らしく洒落たものだ。



御津 闇慈とは？

和風のキャラが足りない、という前作のキャラクター構成上の不満から生まれました。扇を持ち、舞を舞うのはヴェノムの予定でしたが、扇を持たせるのは日本人キャラのほうがいいだろうということで、闇慈に回しました（石渡 太輔）

BAIKEN

梅喧

—— *Profile*

身長：162cm
体重：45kg
血液型：B型
出身：壊滅前の日本
誕生日：3月5日
アイタイプ：桃色
趣味：酒
大切なもの：徳利
嫌いなもの：狸の置物
CV：須藤 みほ
バトルスタイル：片腕で日本刀を操り、防御からの反撃を軸とする特殊な技を多く持つ。



隻眼かつ隻腕の女剣客——梅喧。妖しく胸元をはだけさせた和服の中には、数種の暗器を忍ばせる。その容姿からも分かるように、性格も男勝り。



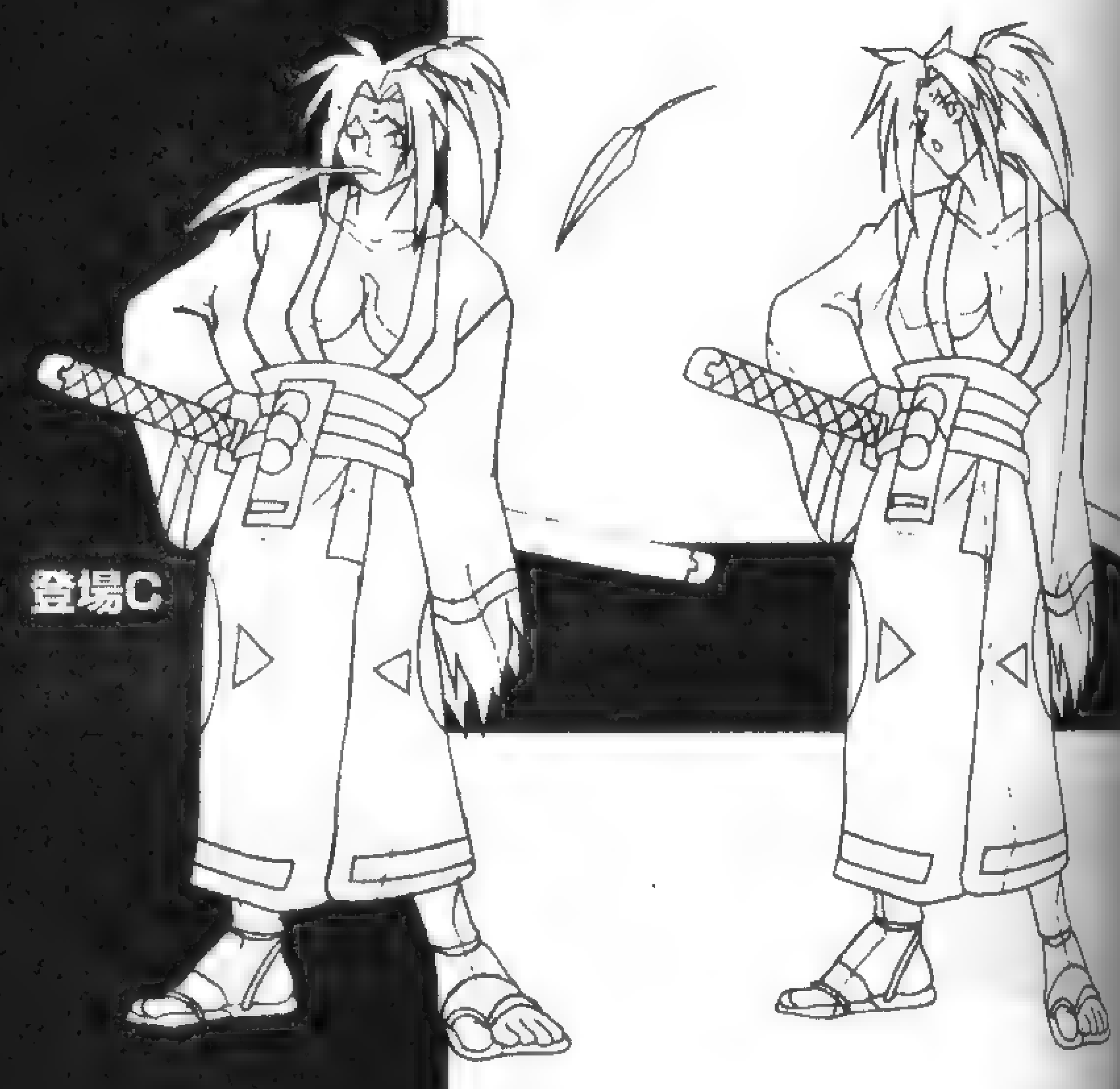
OPENING

オープニング原画





登場B



登場C

Story

絶望の業火の中で

物心ついて間もなく、梅喧のいた施設は戦火にさらされ、その中で彼女は友人と両親、そして自らの片腕を失った。幼少にして絶望の意味を知った彼女は、その記憶を克服する手段として、忘却ではなく「殺意」を選択した。その瞬間から、彼女はこの世に存在するすべてのギアを消し去ることを決意した。胸の内にあるトラウマ、それらすべてを消し去るほどの殺意……それが、梅喧を支えるすべてであった。

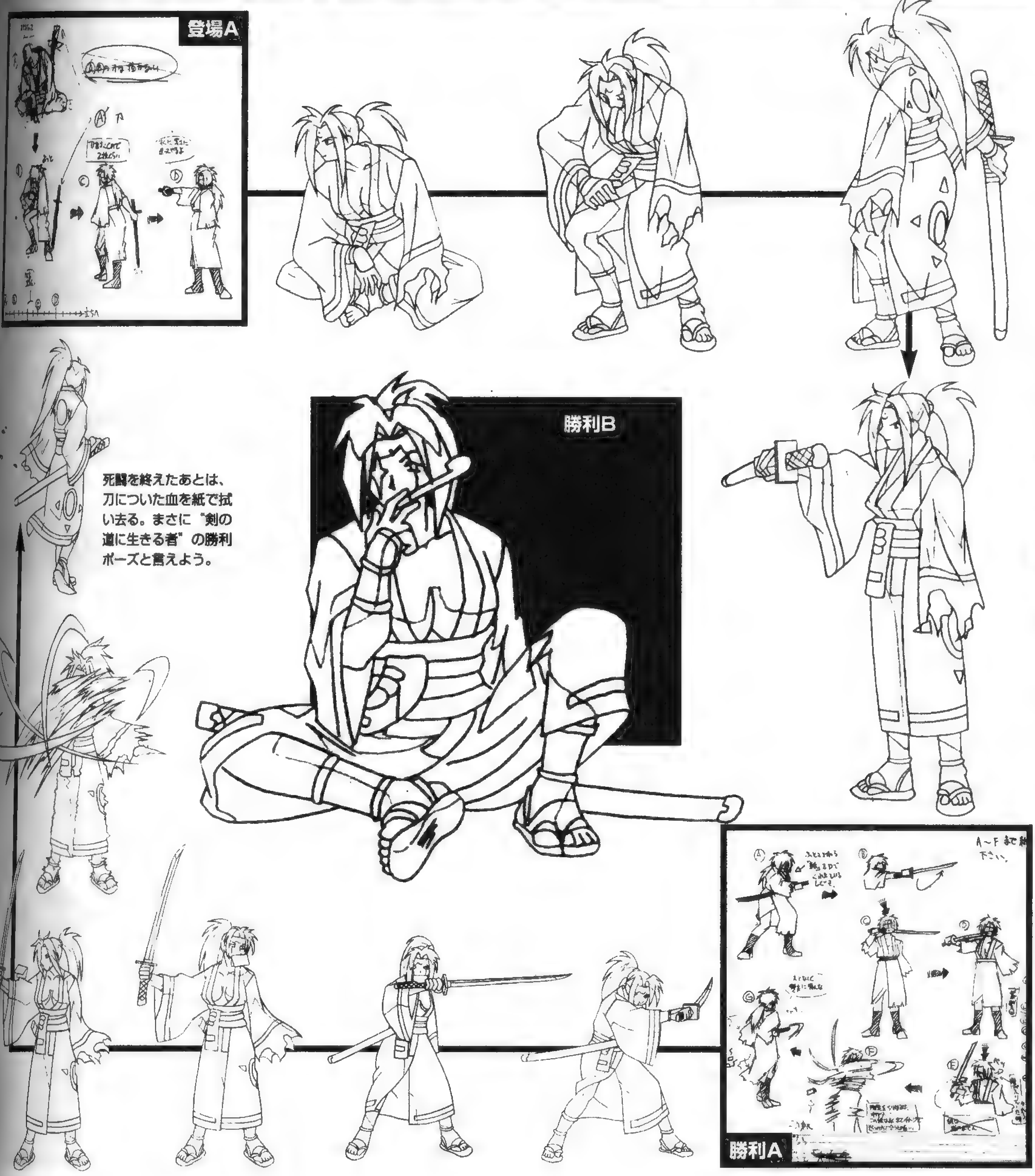
刃の行き先

日本人施設が襲撃された時、彼女が燃え盛る炎の中で見たものは、肉塊に変わり果てた両親と友人の姿であった。その諸行はギアによるものであったが、彼女の網膜に強く焼き付いていたのは、異形のモノたちに囲まれた一人の男の姿であった。その男は、炎と、従えたギアたちに囲まれ、幼き頃の梅喧を静かに見つめていた。そして、その瞬間、彼女は直感的に感じたのである。「こいつが……倒すべき敵だ」と。

当時の記憶は薄れることなく彼女の中にあり続け、終戦を迎えた今でも、「あの男」を追い続けている。殺意が導くまま、今日も梅喧の旅は続く。

基本動作

[illegible]風貌の女性キャラ」という非常に難しい設定がうまく表現された原画に刮目せよ



死闘を終えたあとは、刀についた血を紙で拭い去る。まさに"剣の道に生きる者"の勝利ポーズと言えよう。

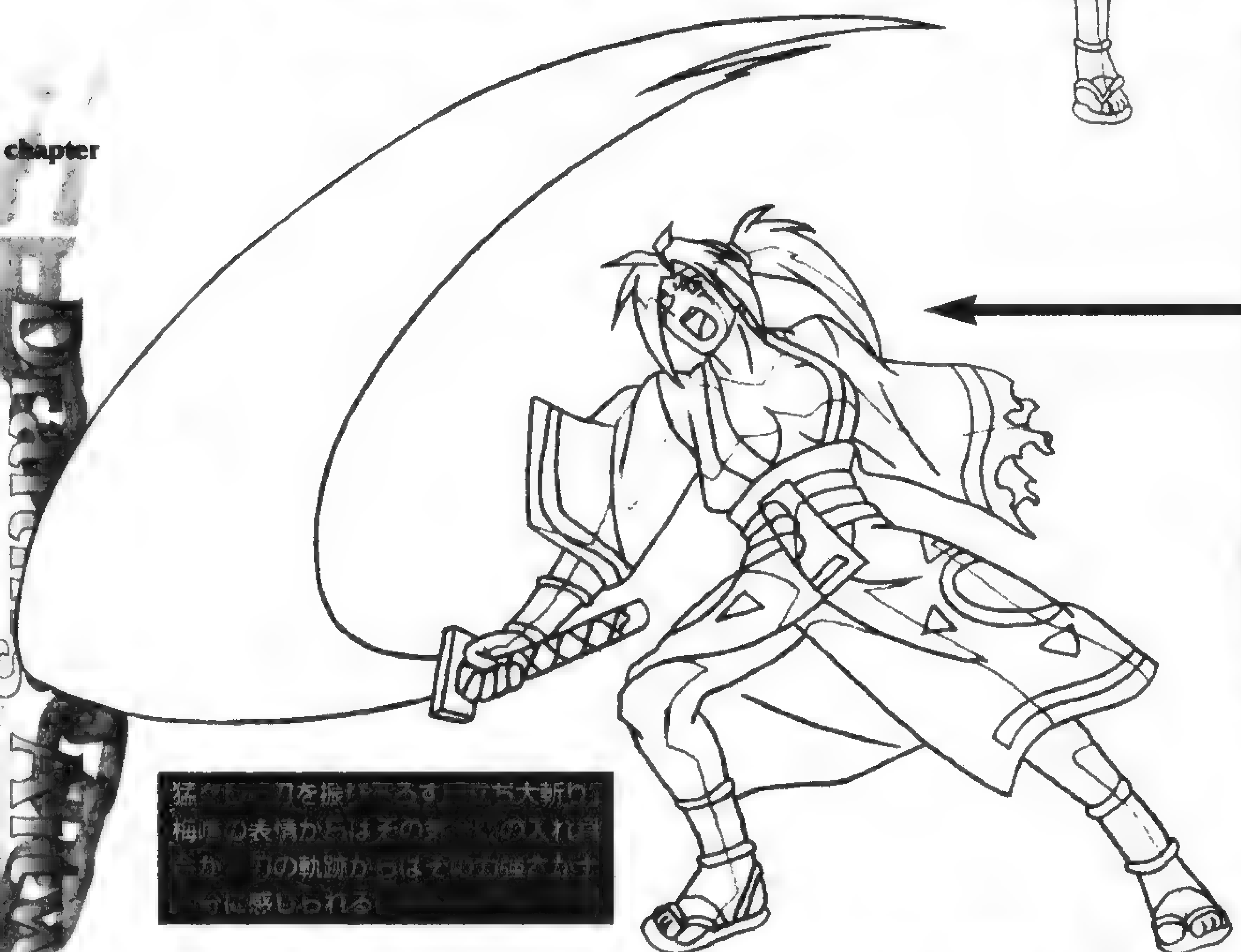

立ち振り向き
立ち
前進
（立ちポーズからあまり高さを変えないようにお願いします）
後退
前進と同様 あまり立ちポーズから高さを変えないで下さい
ダッシュ
走りパターンは従来のままですが、髪、服のなびき方をなだらかなものに修正して下さい
しゃがみ振り向き
しゃがみ
バックステップ
空中バックステップ
空中ダッシュ
敬意A
敬意A
敬意B
敬意B
挑発A
挑発B
挑発B

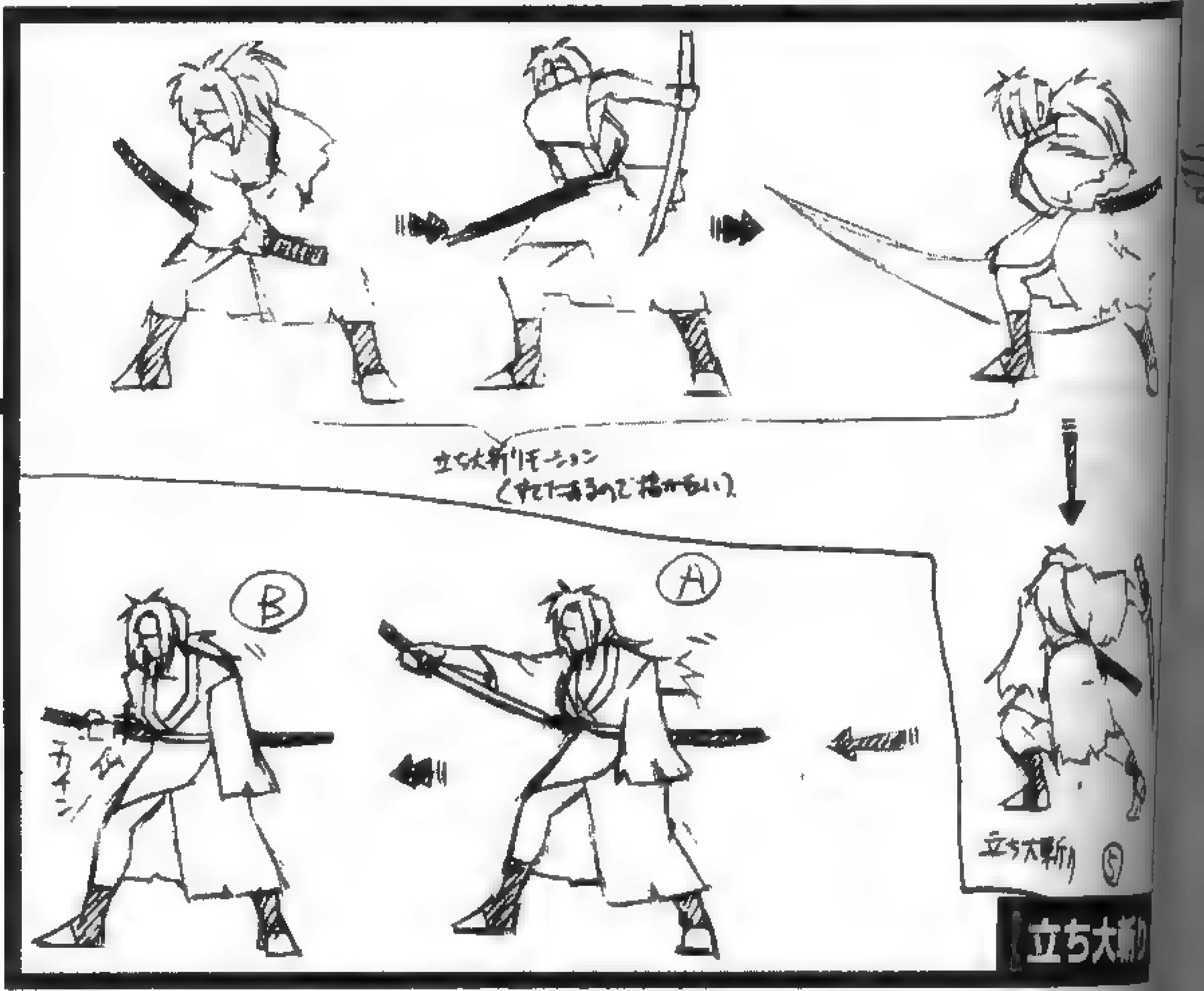
防御&やられ動作 相手の攻撃を受けても、負けじと立ち上がる梅喧。しかし、女性らしい一面も……。



攻撃動作 隻腕女剣士の太刀筋が光る！ 絶美の動光を堪能せよ

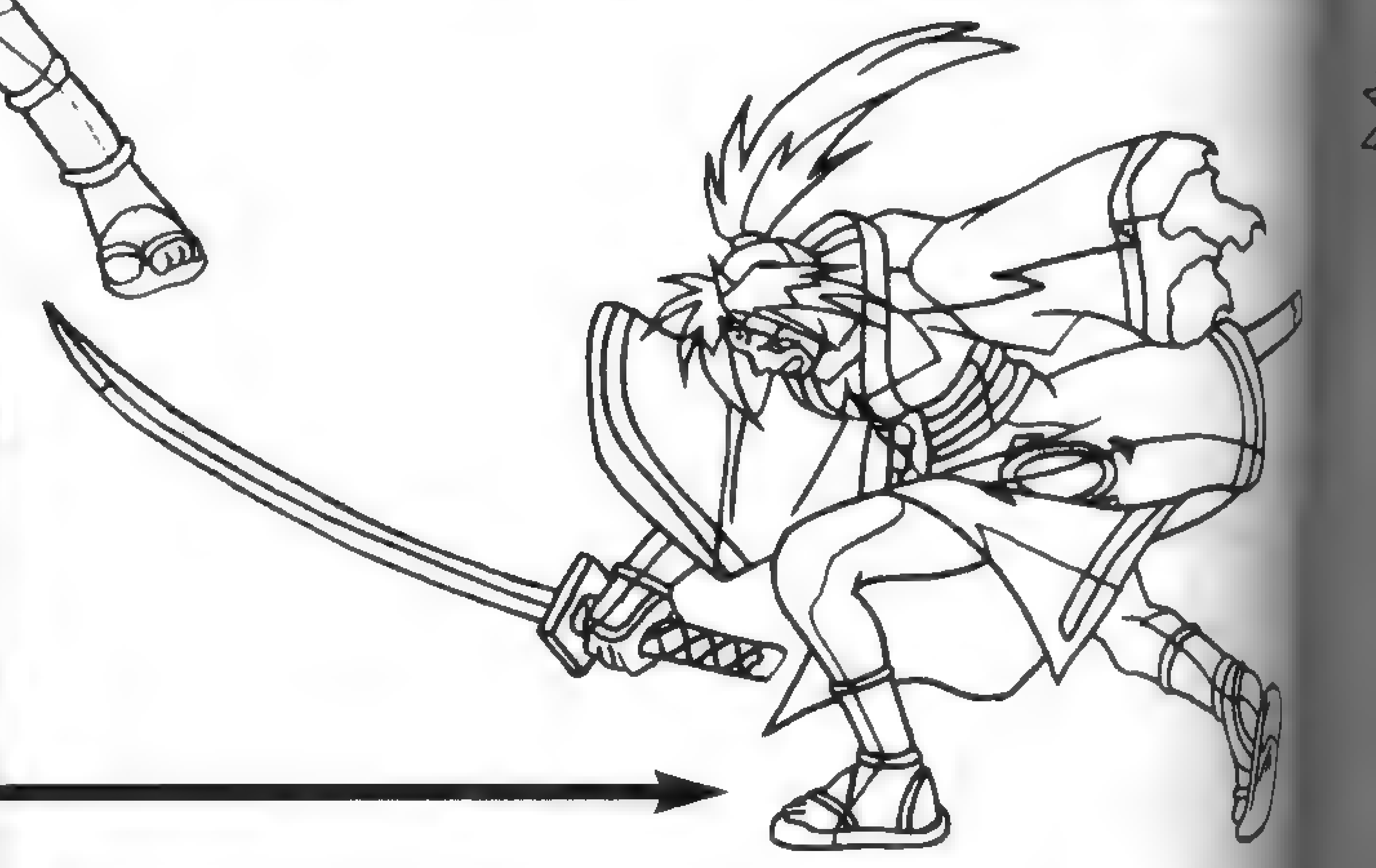




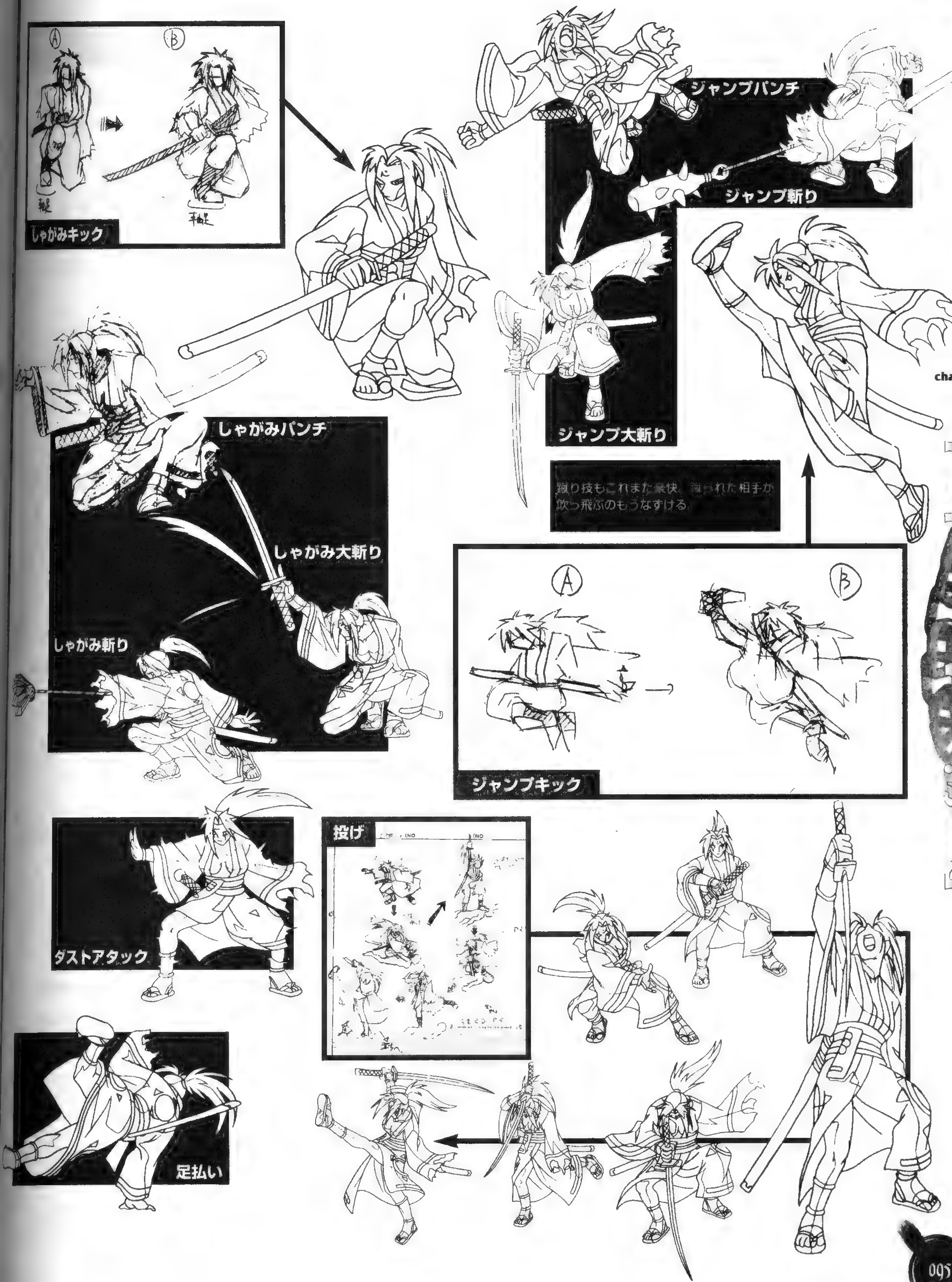


猛[illegible]刀を振り[illegible]るす[illegible]立ち大斬り[illegible]
梅喧の表情からはその[illegible]の入れ[illegible]
合が、刀の軌跡からはその[illegible]な[illegible]
[illegible]分に感じられる。









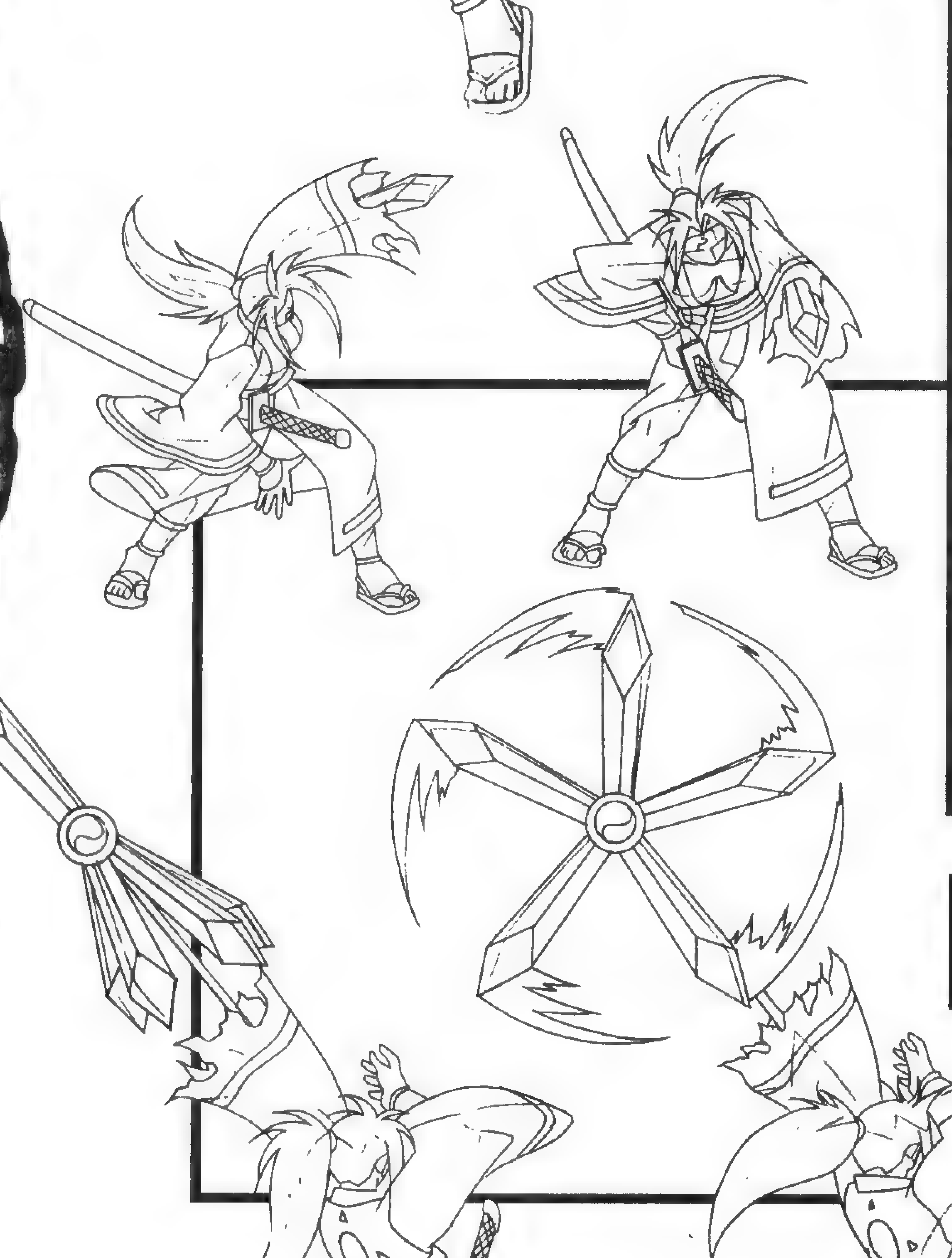
蹴り技もこれまた豪快。蹴られた相手が吹っ飛ぶのもうなずける。

必殺技 キア討伐のために……。女であることを捨て、鍛錬に鍛錬を重ねた技の数々が、今ここに発現する！

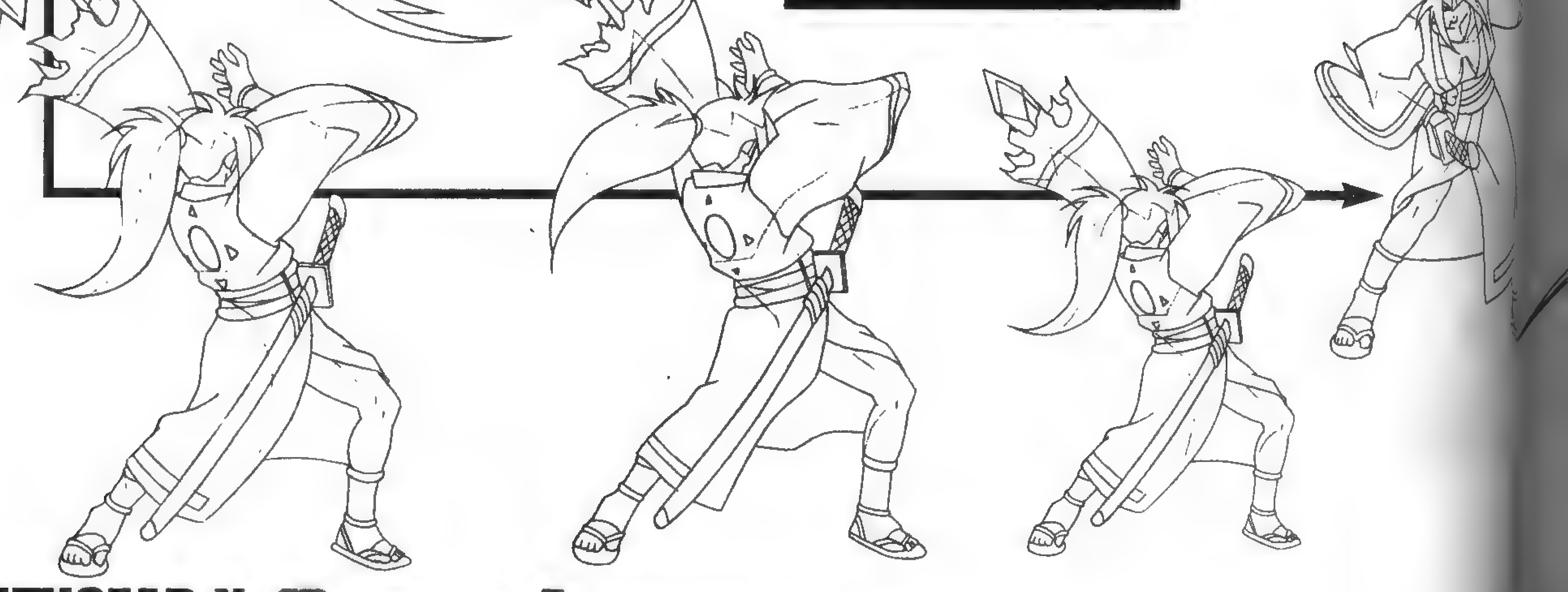
畳替し

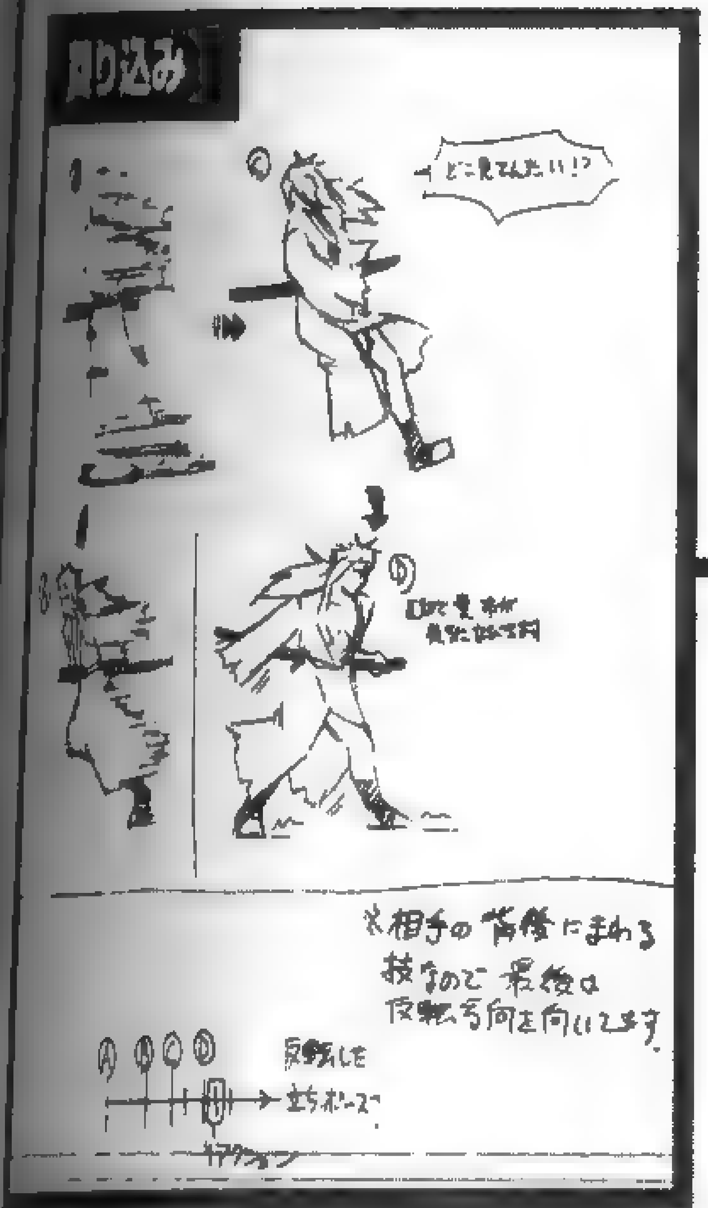


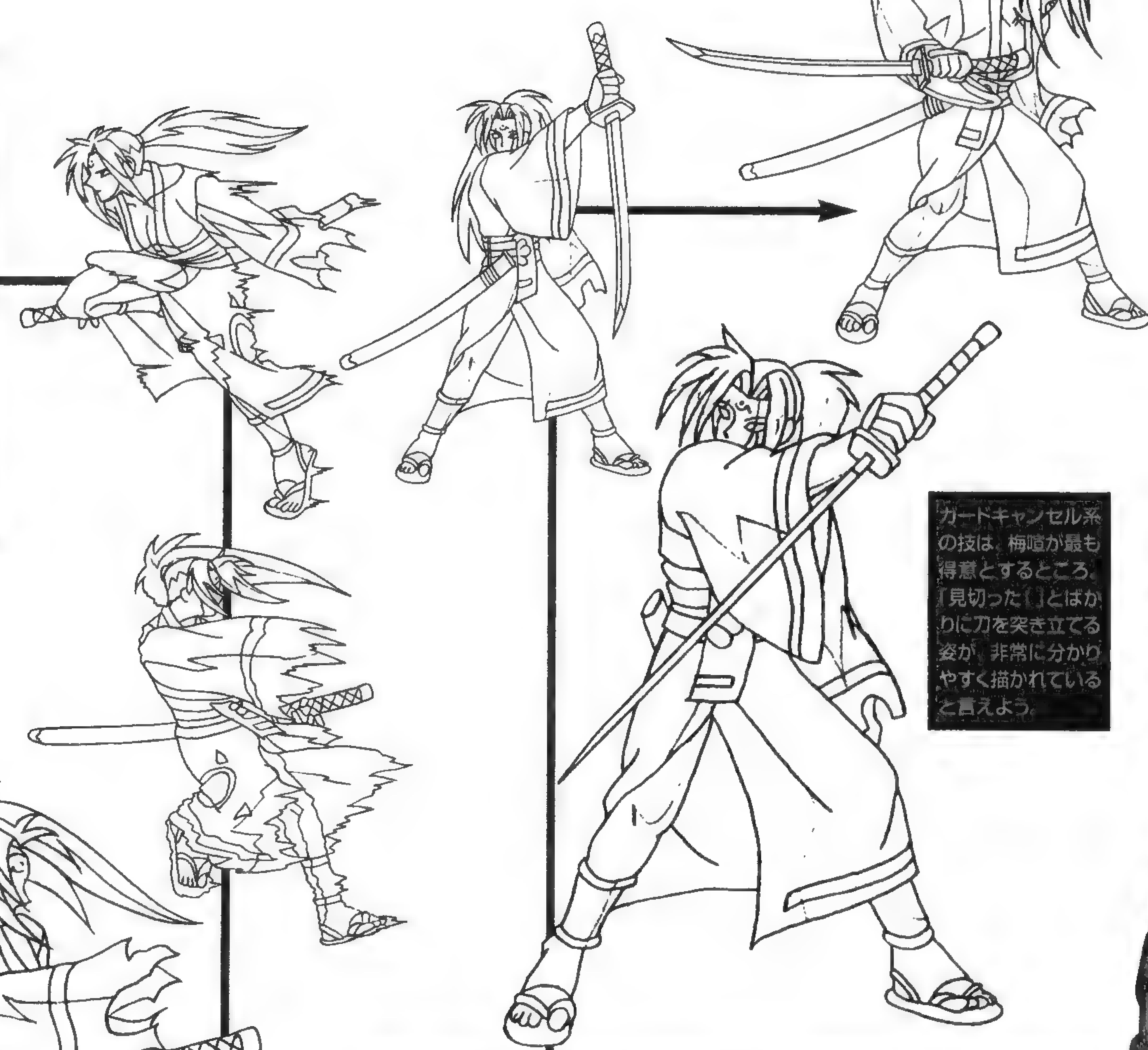




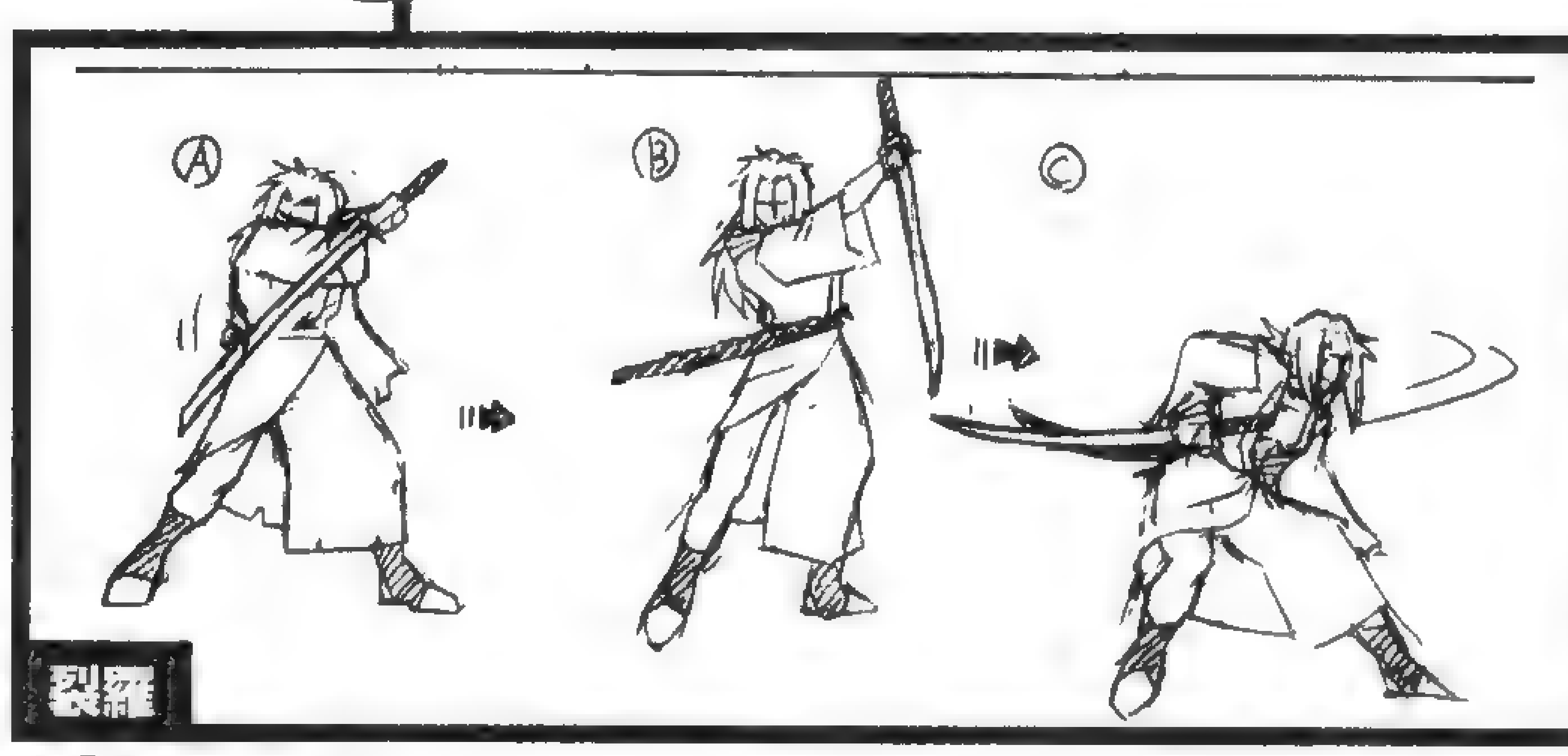
懐から出した巨大な暗器が相手を襲う！　どこにこんな物を隠し持っているのだろうか？



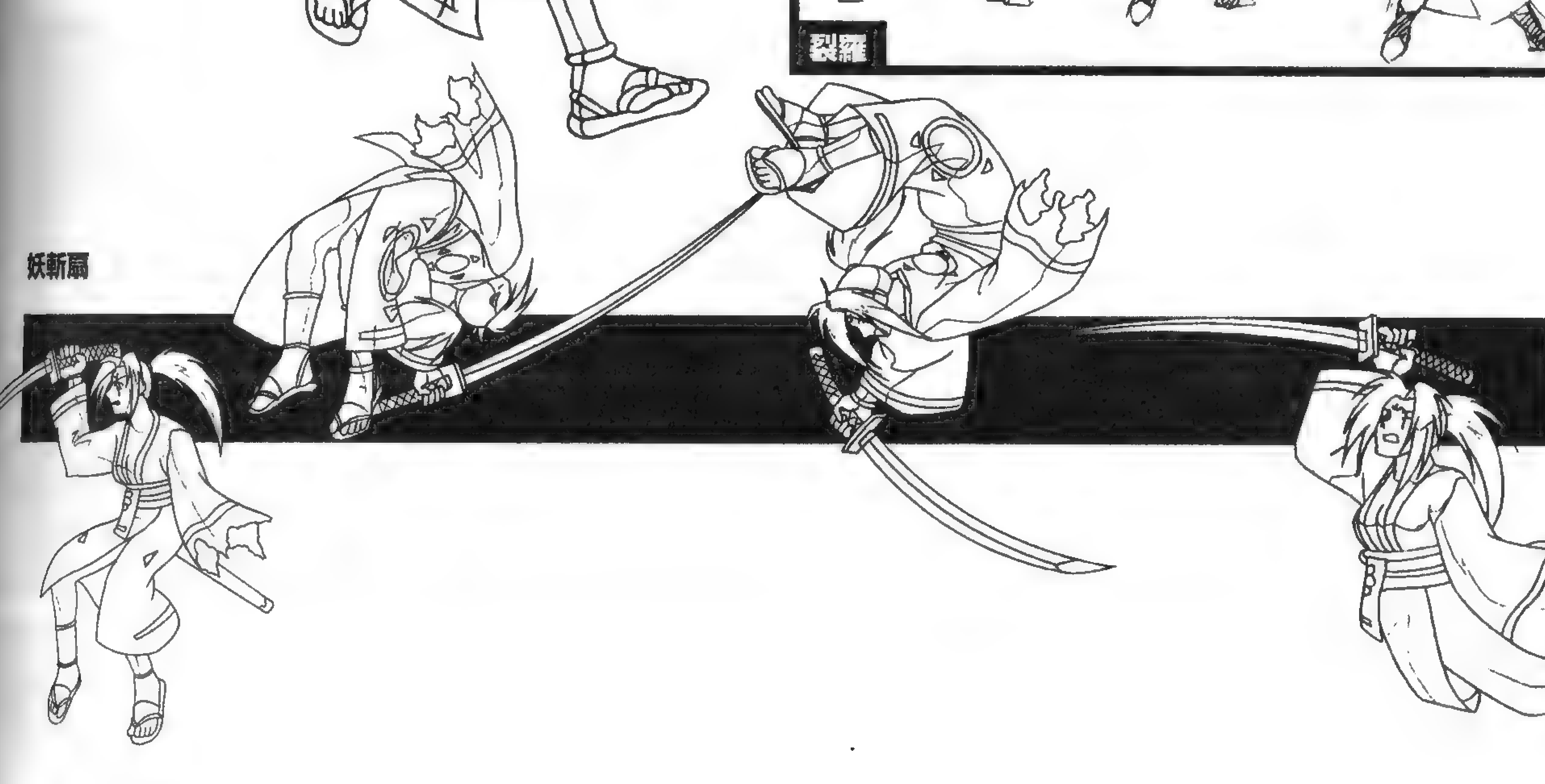




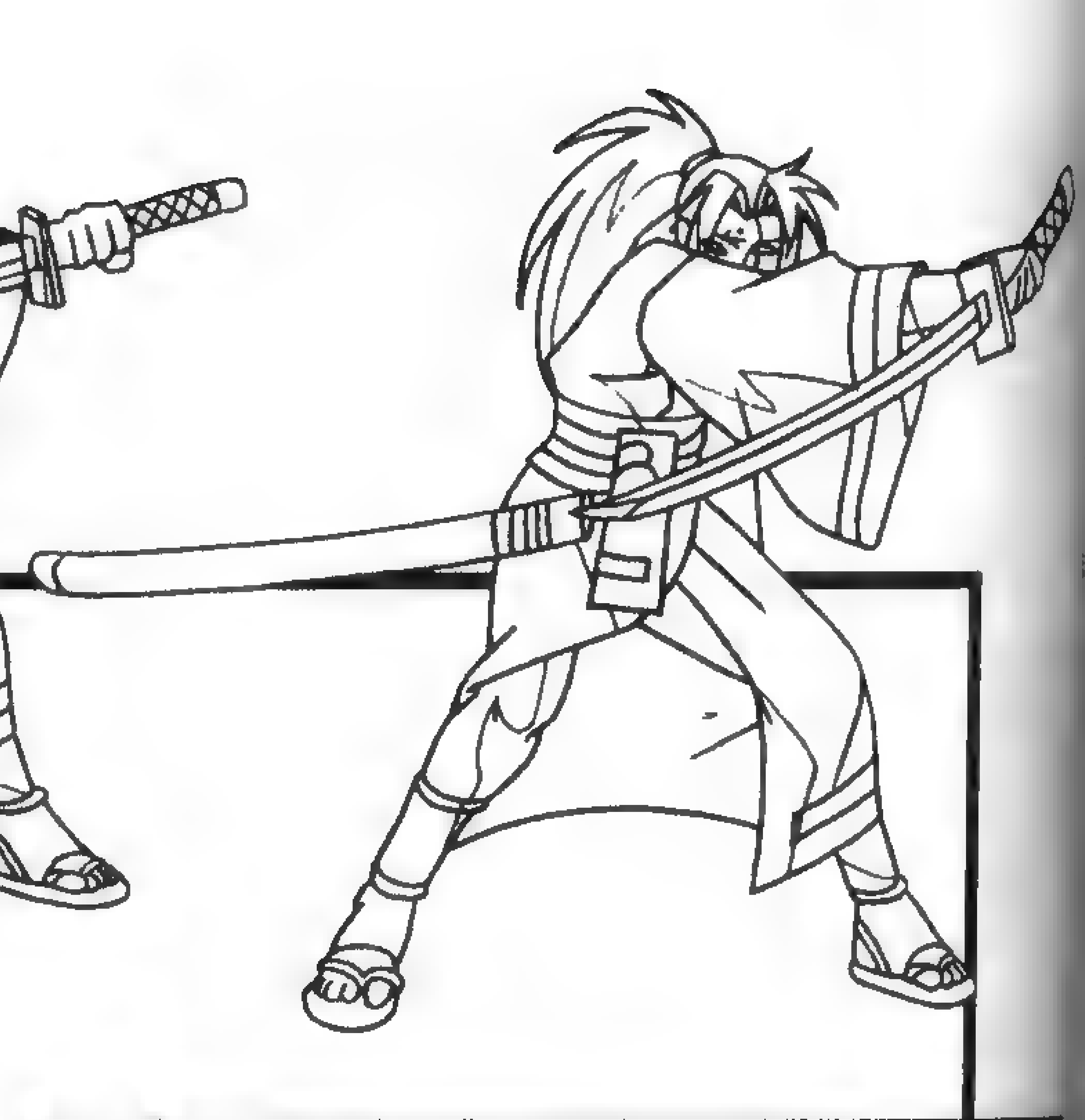
ガードキャンセル系の技は、梅喧が最も得意とするところ。「見切った！」とばかりに刀を突き立てる姿が、非常に分かりやすく描かれていると言えよう。

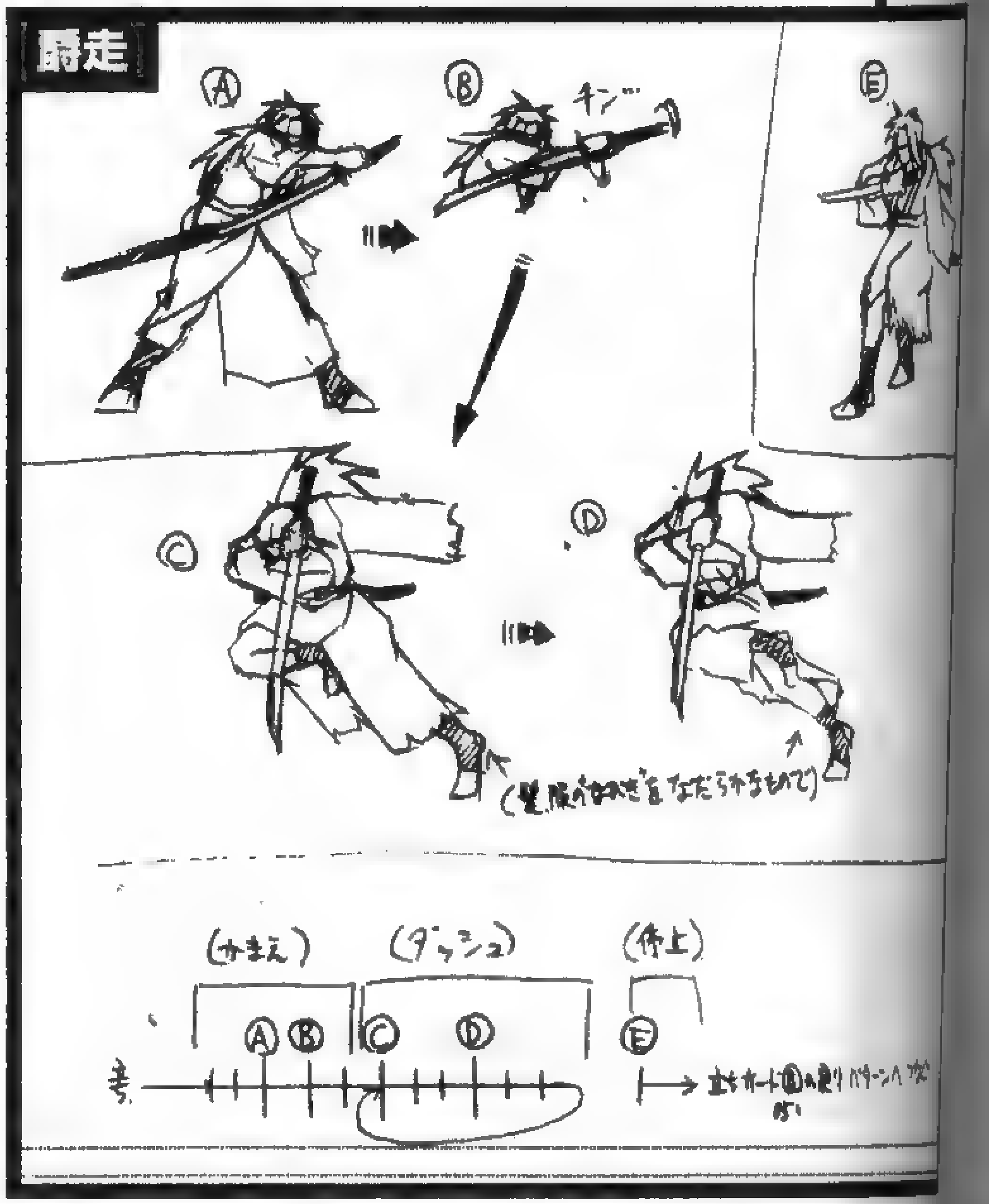


妖斬扇








爵走
A
B
チン…
C
D
E
(かまえ)
(ダッシュ)


連ね三途渡し

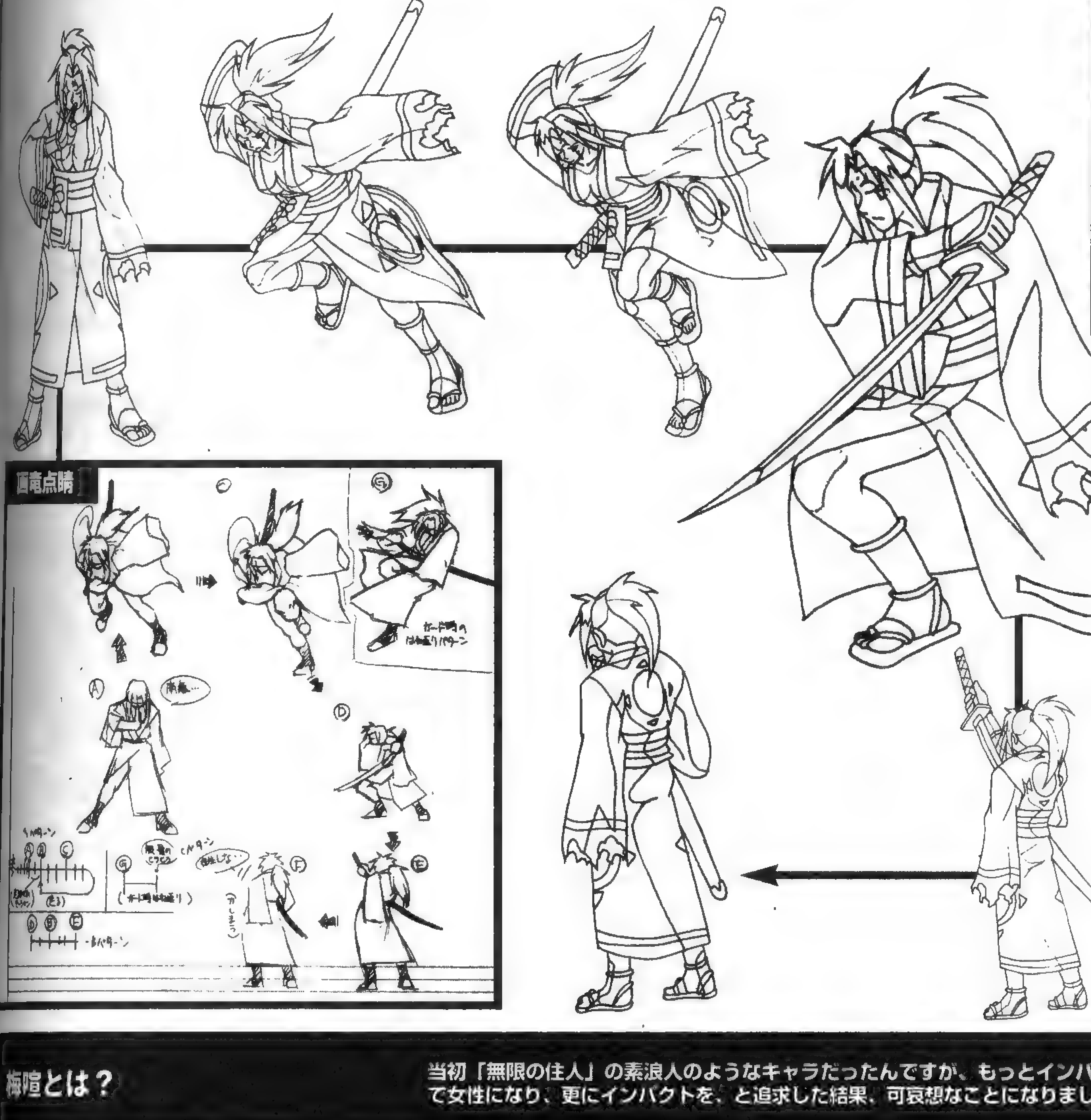


縛(亀・麟・龍・鳳)

大胆な動作の技ではないだけに表情が決め手となるが、梅喧の細かいしぐさまでうまく表現されており、非常に秀逸



画竜点睛（失敗時）



梅喧とは？

当初「無限の住人」の素浪人のようなキャラだったんですが、もっとインパクトを、ということで女性になり、更にインパクトを、と追求した結果、可哀想なことになりました(笑)。（石渡 太輔）

POTEMKIN
ポチョムキン

Profile

身長：245cm
体重：656kg
血液型：O型
出身：浮遊大陸ツェップ
誕生日：10月18日
アイタイプ：白
趣味：絵を描くこと
大切なもの：竜が踏んでも壊れない筆箱
嫌いなもの：4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆
CV：近藤 隆
バトルスタイル：自らの拳がメインの武器で、動きは鈍いが接近戦を得意とする。圧倒的なパワーで、相手をねじ伏せるタイプ。

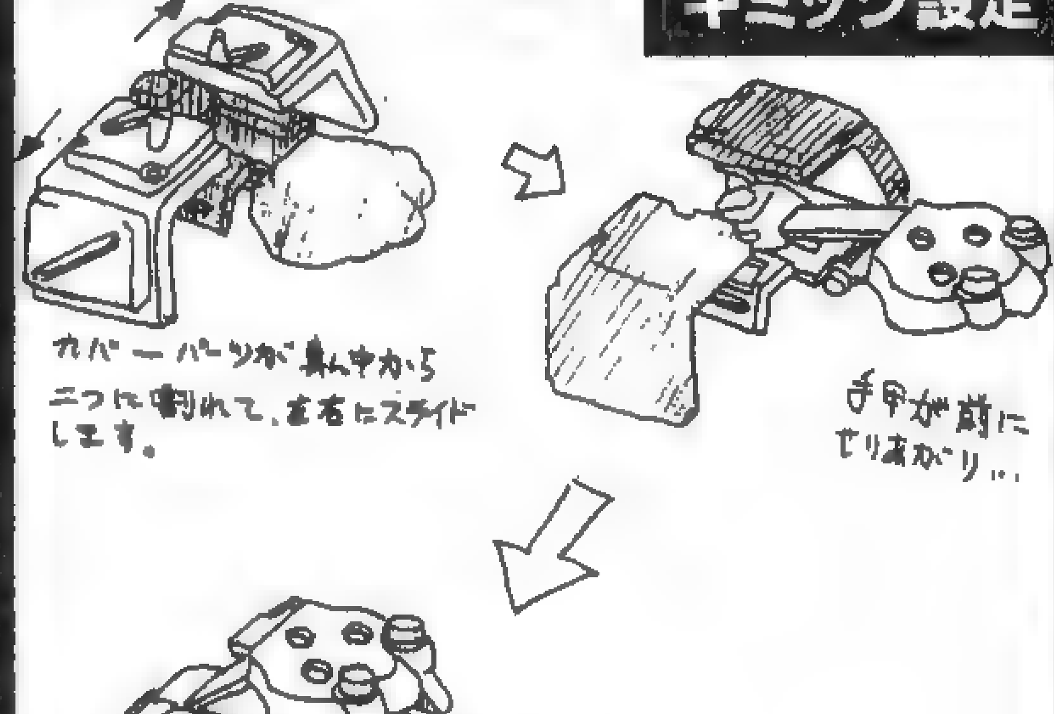


普段は優しく平和を愛する物静かなポチョムキンだが、平和を乱すものが現れたとき、彼は闘う巨人となる。

ポチョムキン設定



ギミック設定



OPENING
オープニング原画



義に厚く、誠実な心を持つポチョムキン。大統領の命を受け、平和のためにその拳をふるう。

chapter 1 Drafting Artworks

Story

革命前夜

巨大飛行艇を国領とする軍事国家ツェップ。この時代において唯一科学文明を保持していたこの国で、ポチョムキンは奴隷兵士として雇用されていた。彼は同僚の兵士たちを人質にとられ、上官に強要されて前大会へと出場させられることとなる。不本意な戦闘を強いられる彼であったが、この命令の裏ではクーデター計画が進められていたことを知らされ、結果として平和的自治を取り戻すことに成功するのであった。

新たなる任務

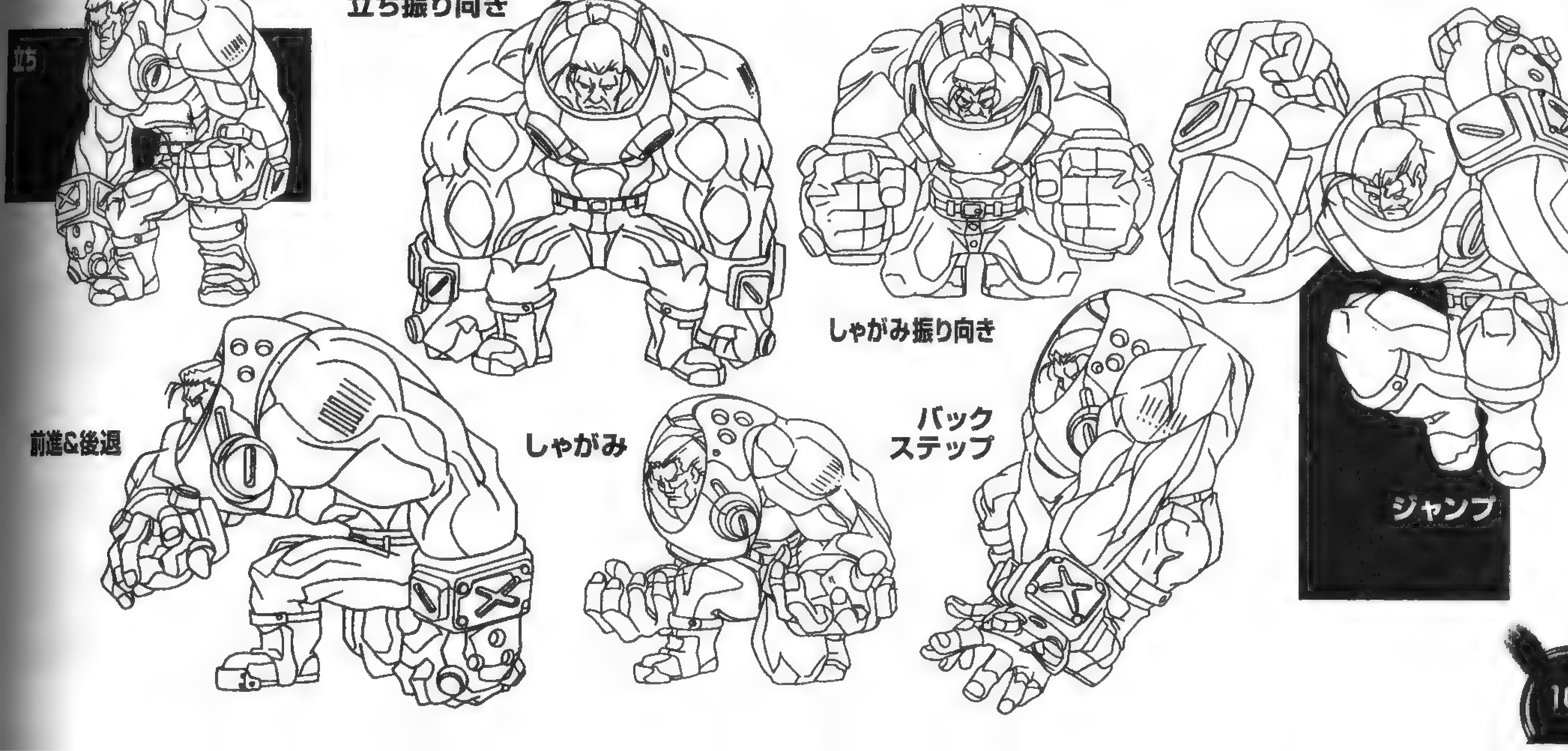
前大会にて国政の浄化と自由の身を得ることに成功したポチョムキンは、その後も国の治安維持に貢献し続けていた。

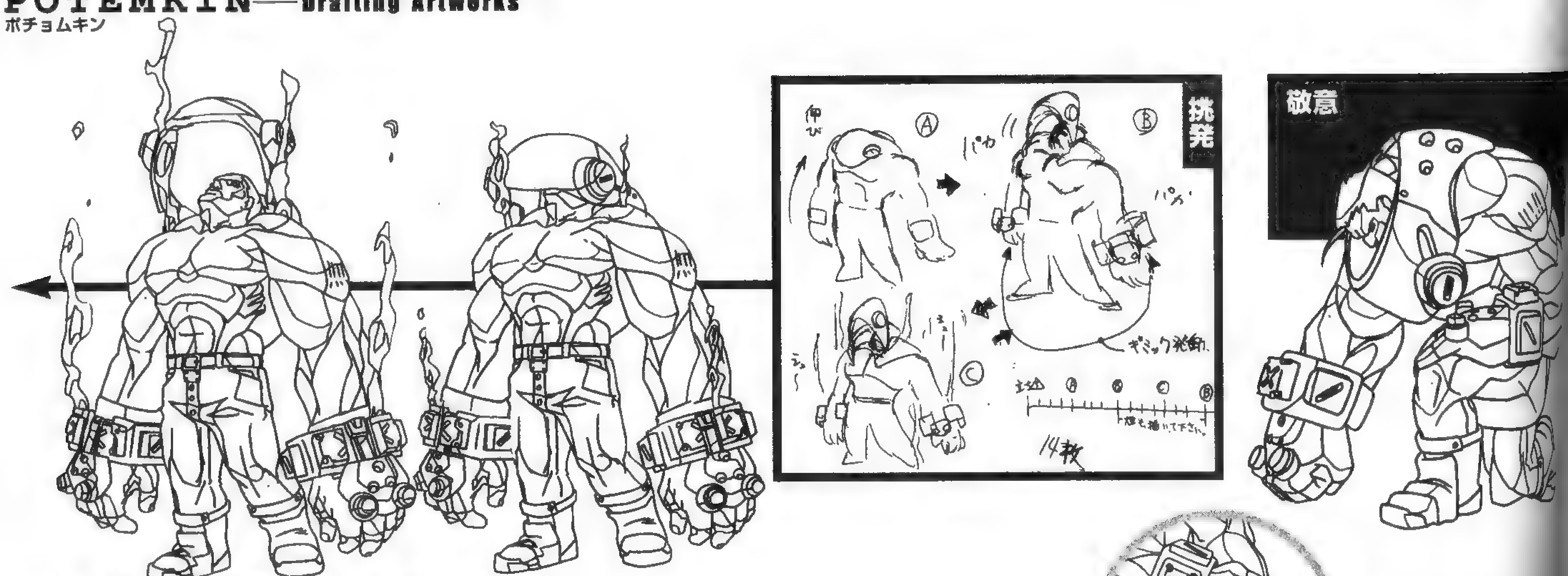
そんなある日、ポチョムキンにガブリエル大統領（元教官）から、再び隠密作戦の命が下る。その内容は、現在賞金首となっている、とある「ギア」を、並み居る賞金稼ぎの手から保護し、ツェップに連れ帰るというものであった。命令の真意は推測し難くも、信頼する人間の依頼とあって、ポチョムキンは任務につくことを決意したのだった。

基本動作 ポチョムキンはその体を活かした豪快なアクションが多い。そんな豪快さの中に垣間見えるコミカルな動きも彼の魅力の一つだ。

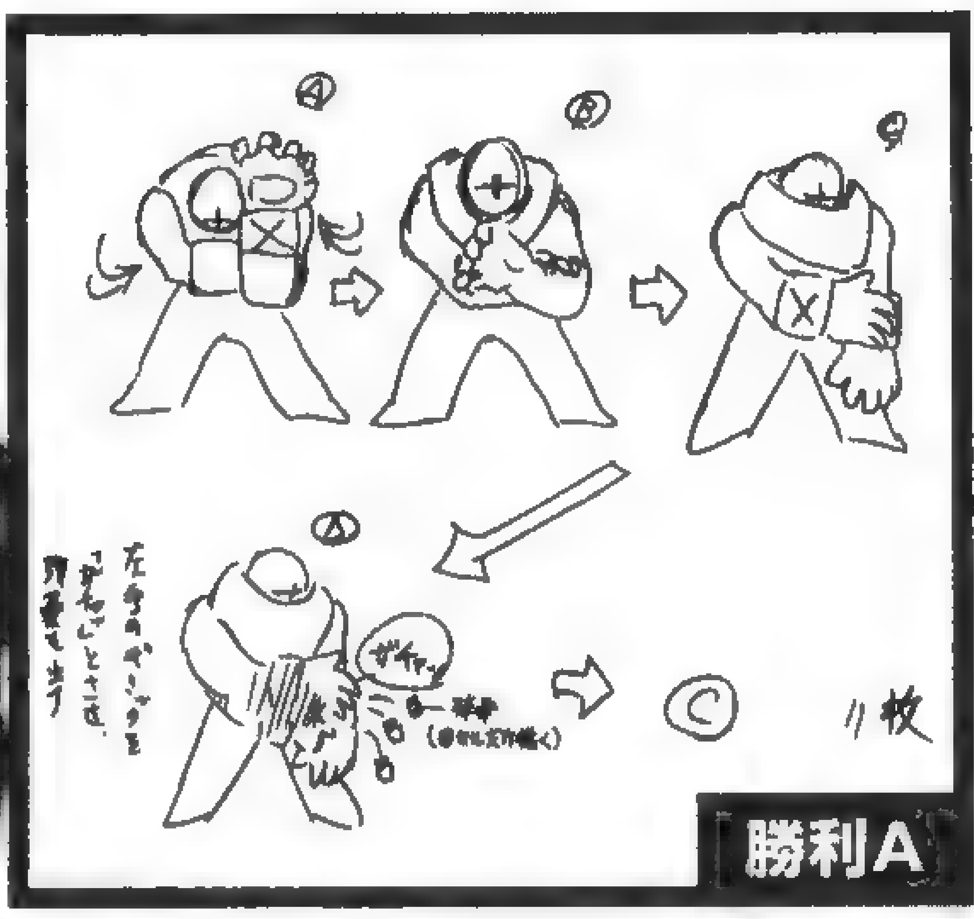


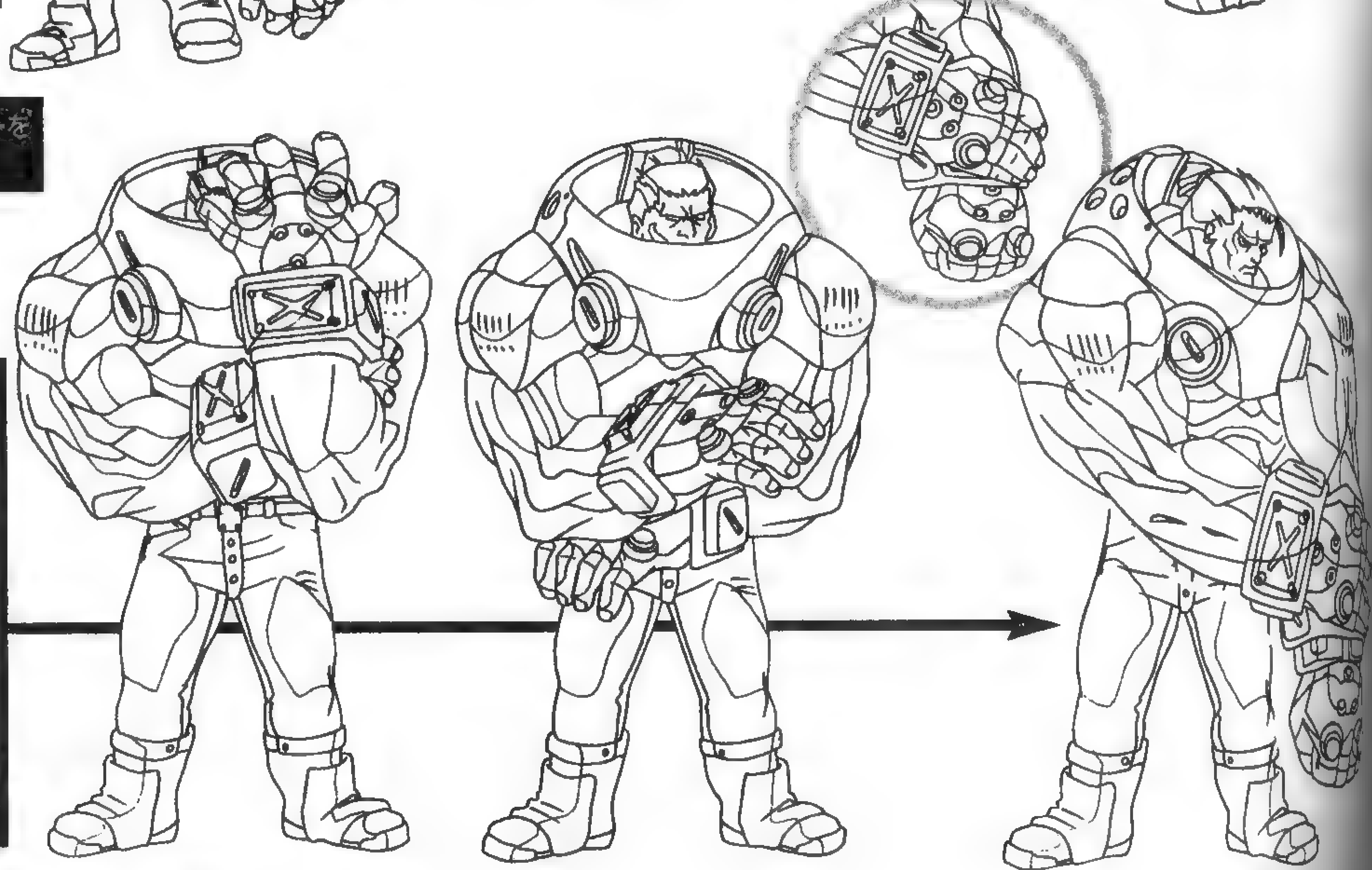


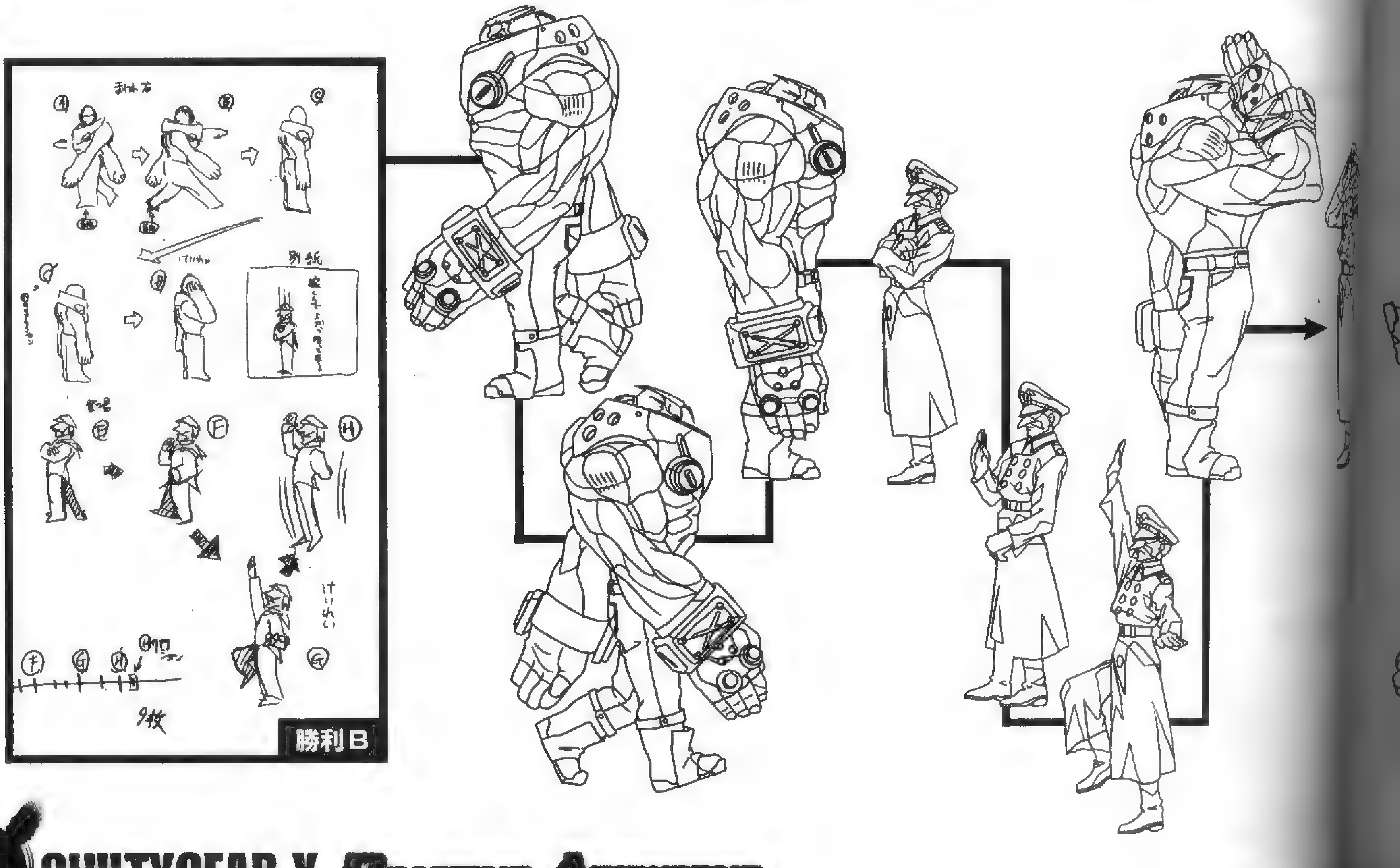




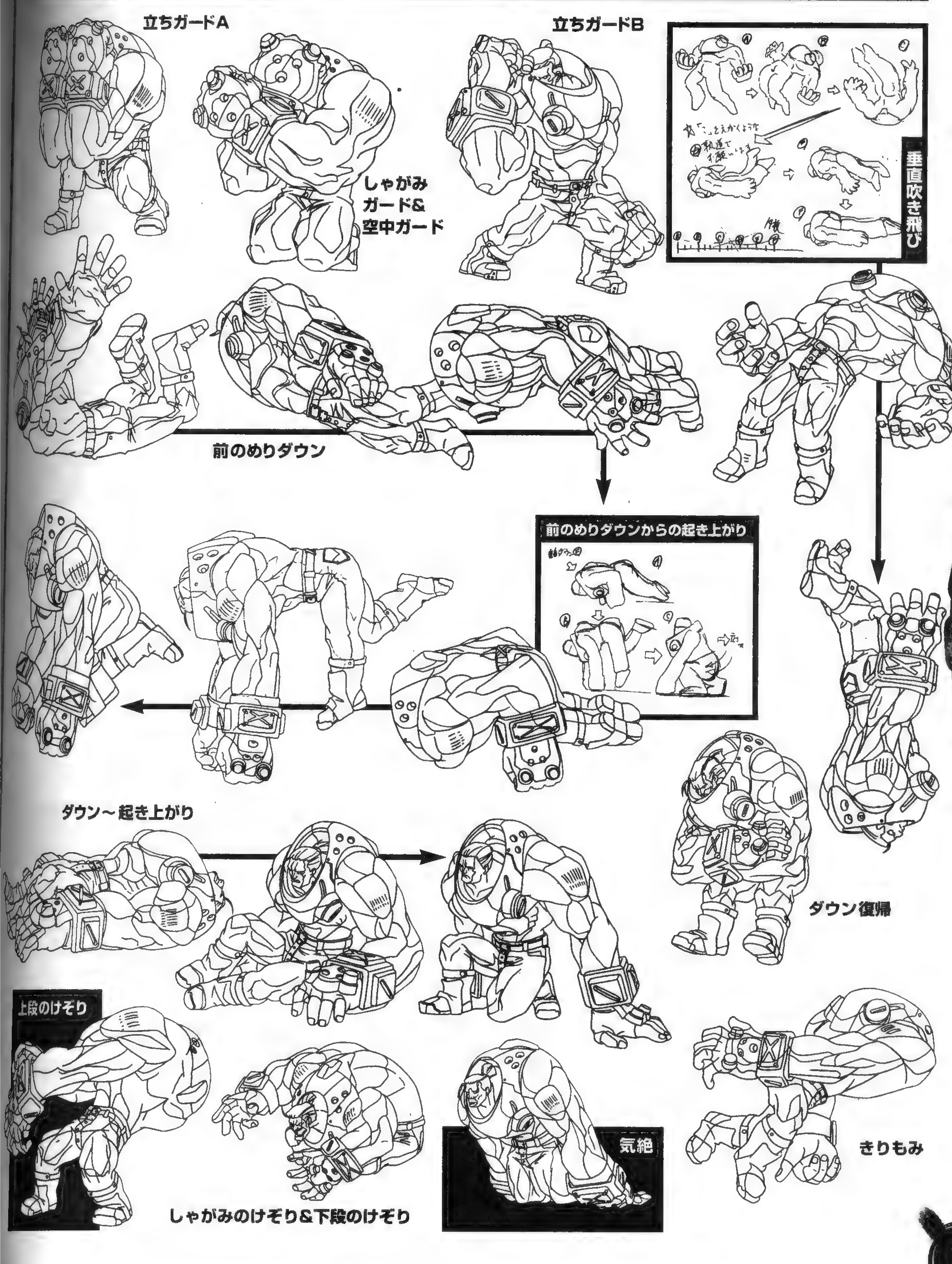
ポチョムキンの挑発。体を覆っているアーマーを解除して一息ついている様子がうかがえる。



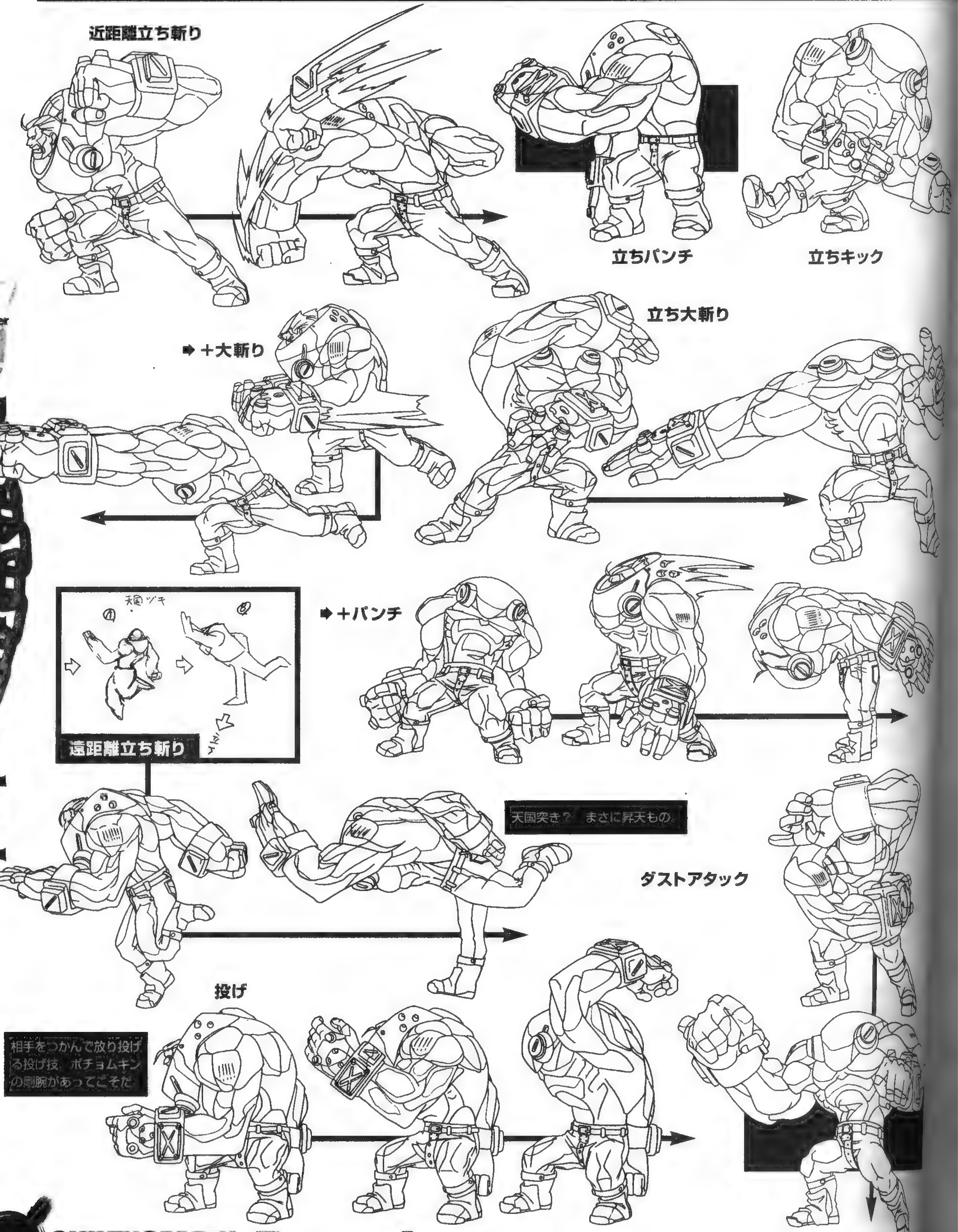


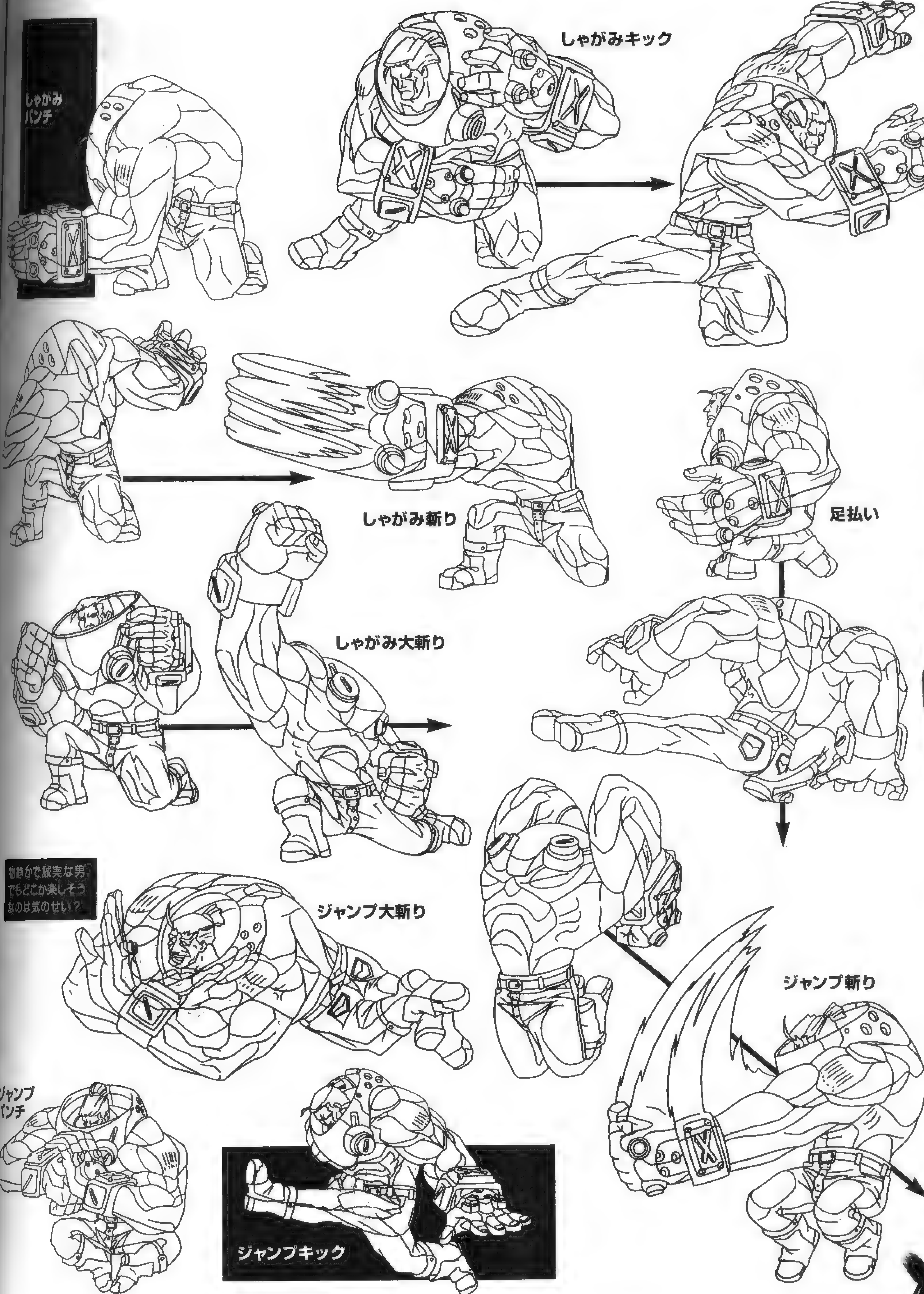


防御&やられ動作　ひとたび身を固めれば、攻撃した方が呆れてしまいそうな頑丈さだ



攻撃動作 ポチョムキンの巨体から繰り出されるどの攻撃にも力強さを感じる。でも所々にコミカルな動きが混じっているのはなぜ？



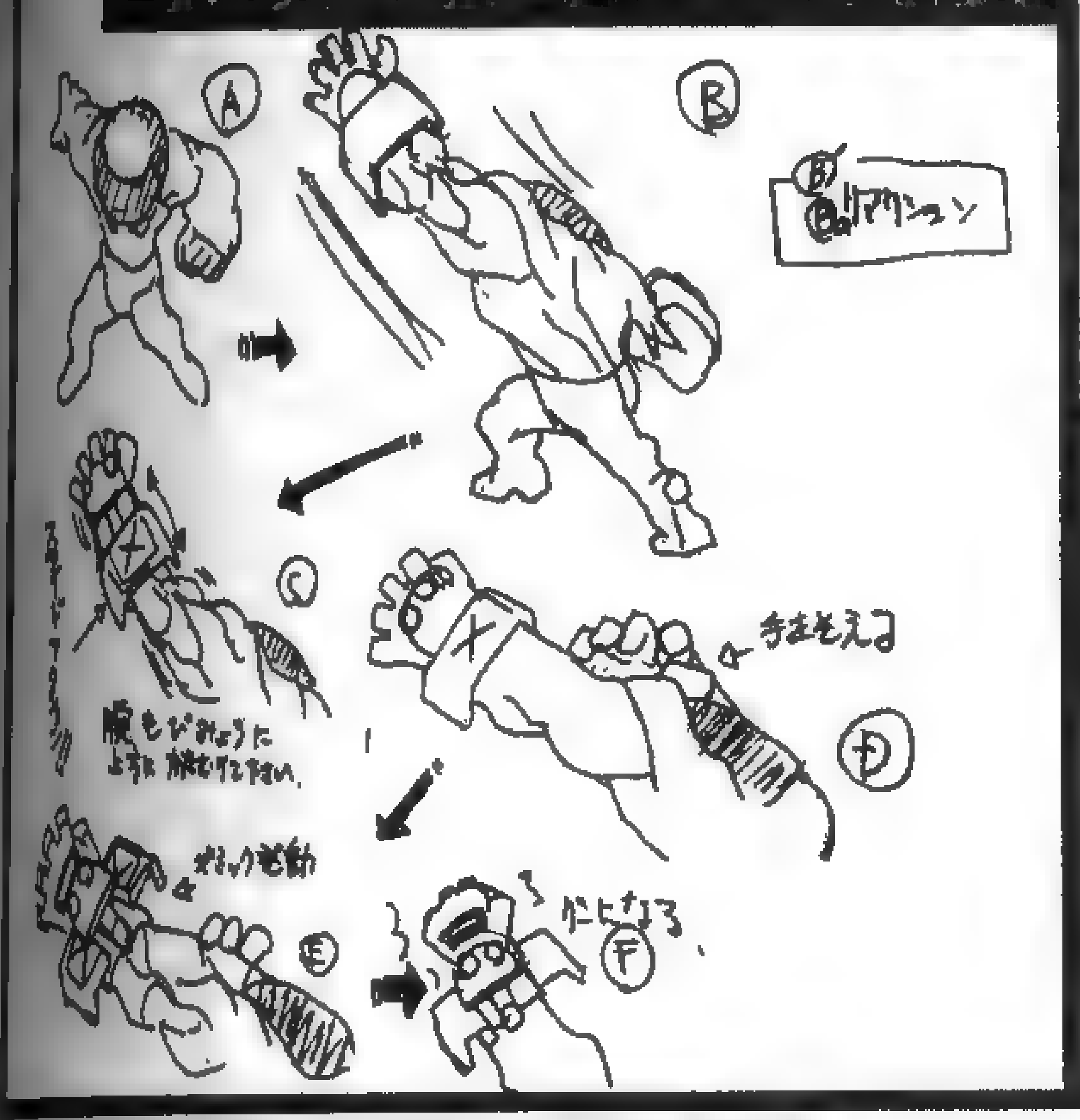


物静かで誠実な男
でもどこか楽しそう
なのは気のせい？

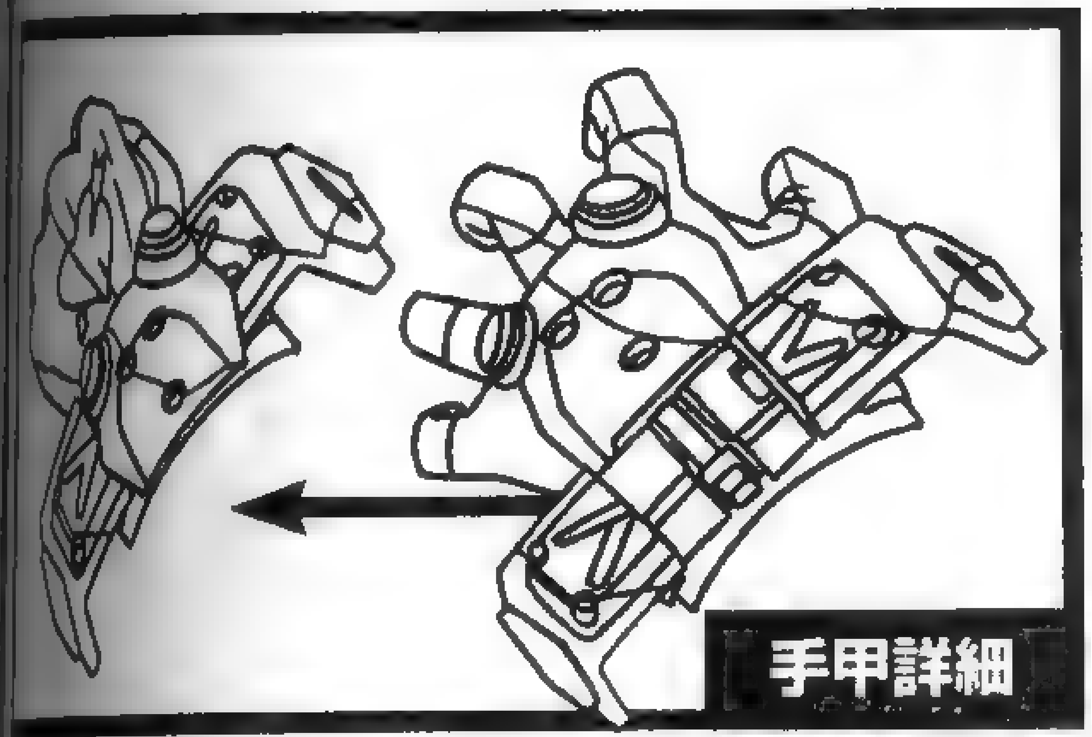
必殺技 武器は要らない、この拳こそが武器なのだから　鍛え抜かれた鋼鉄の肉体が奏でる破壊の音が聞こえるか!?



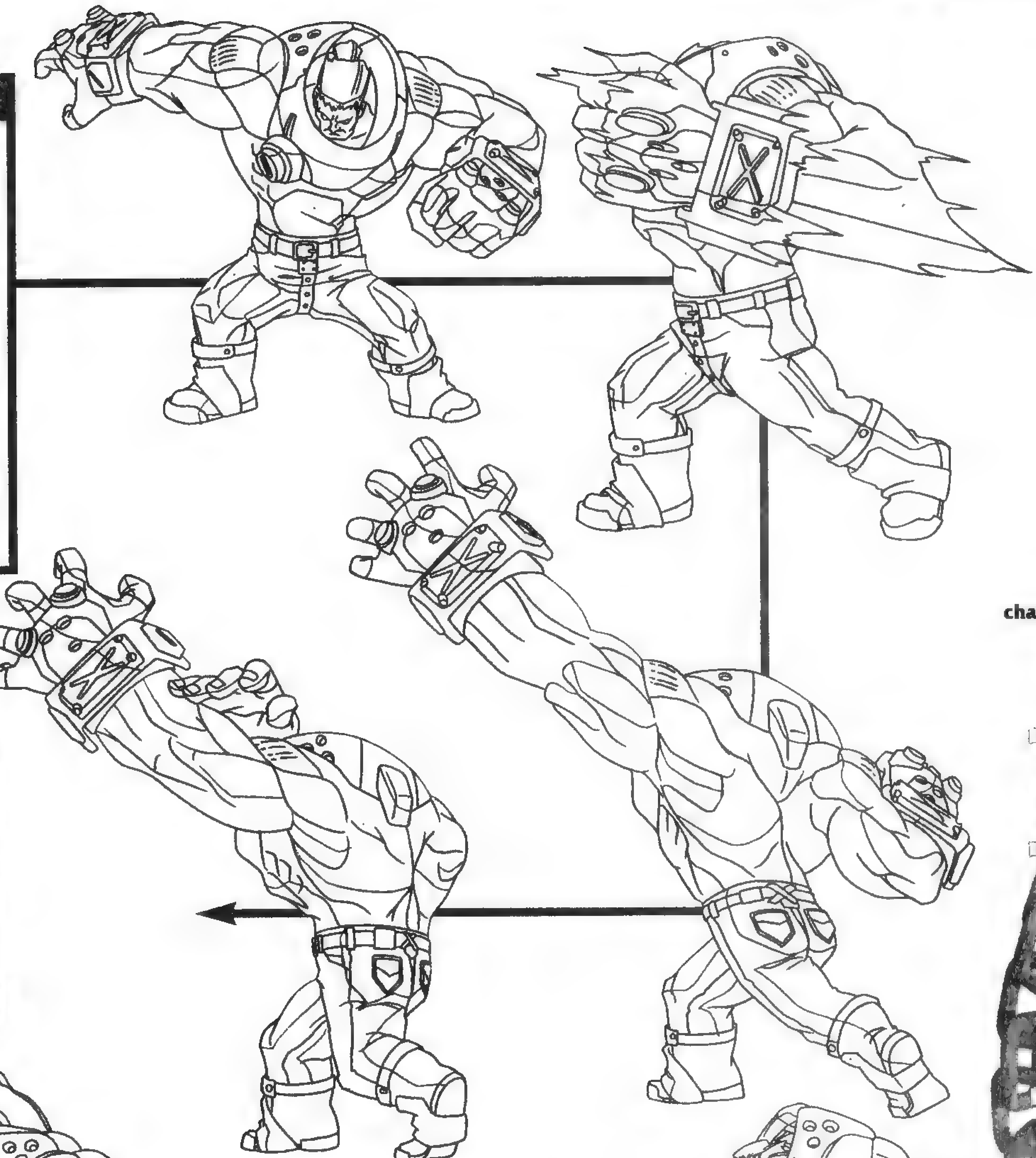
ヒートナックル〜ヒートエクステンド



空中にいる相手をその大きな手で掴み爆発させる技。ポチョムキンの必殺技の中でも特にカッコイイ技の一つで、追い打ち時のギミックの動きも細かい。



手甲詳細

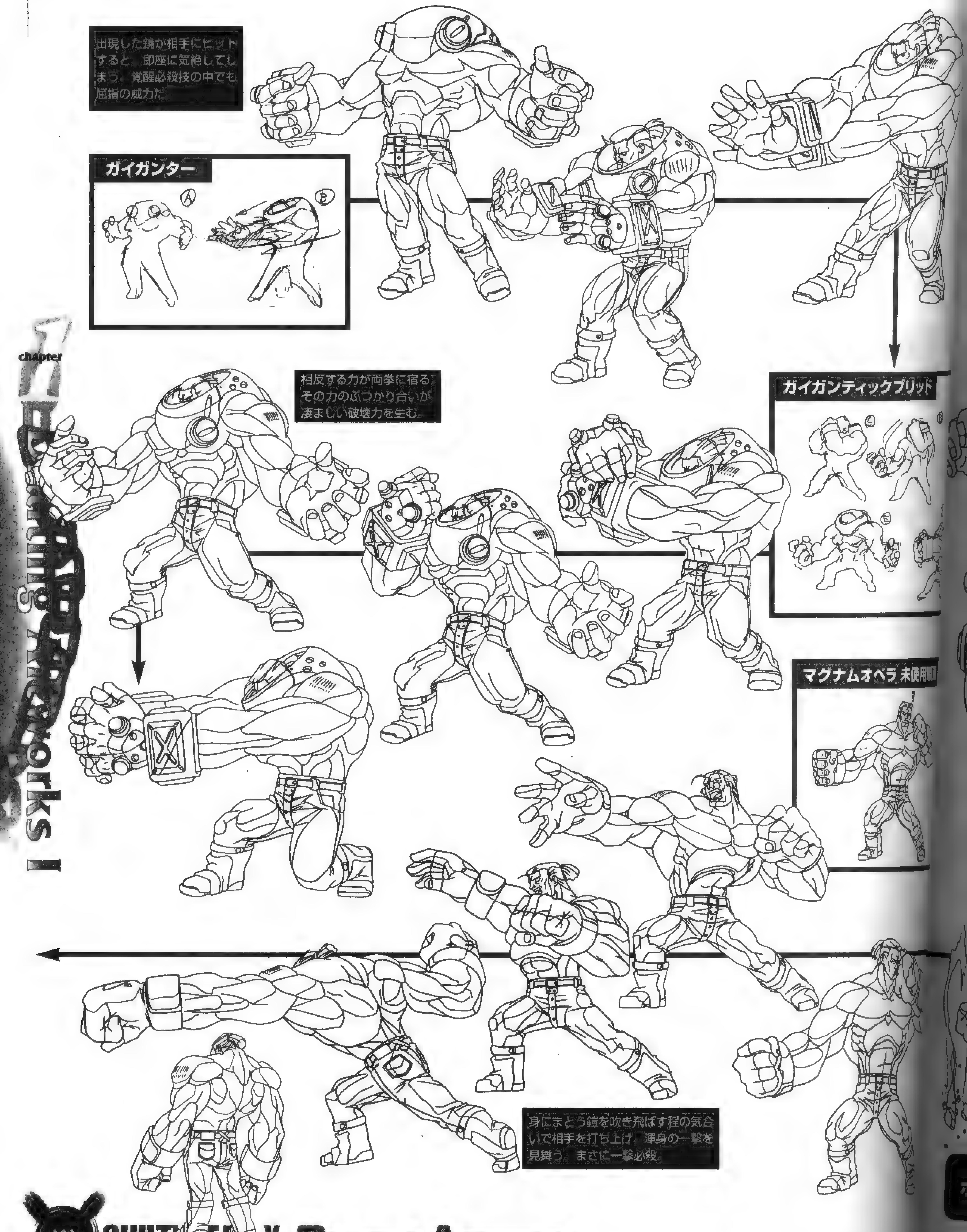


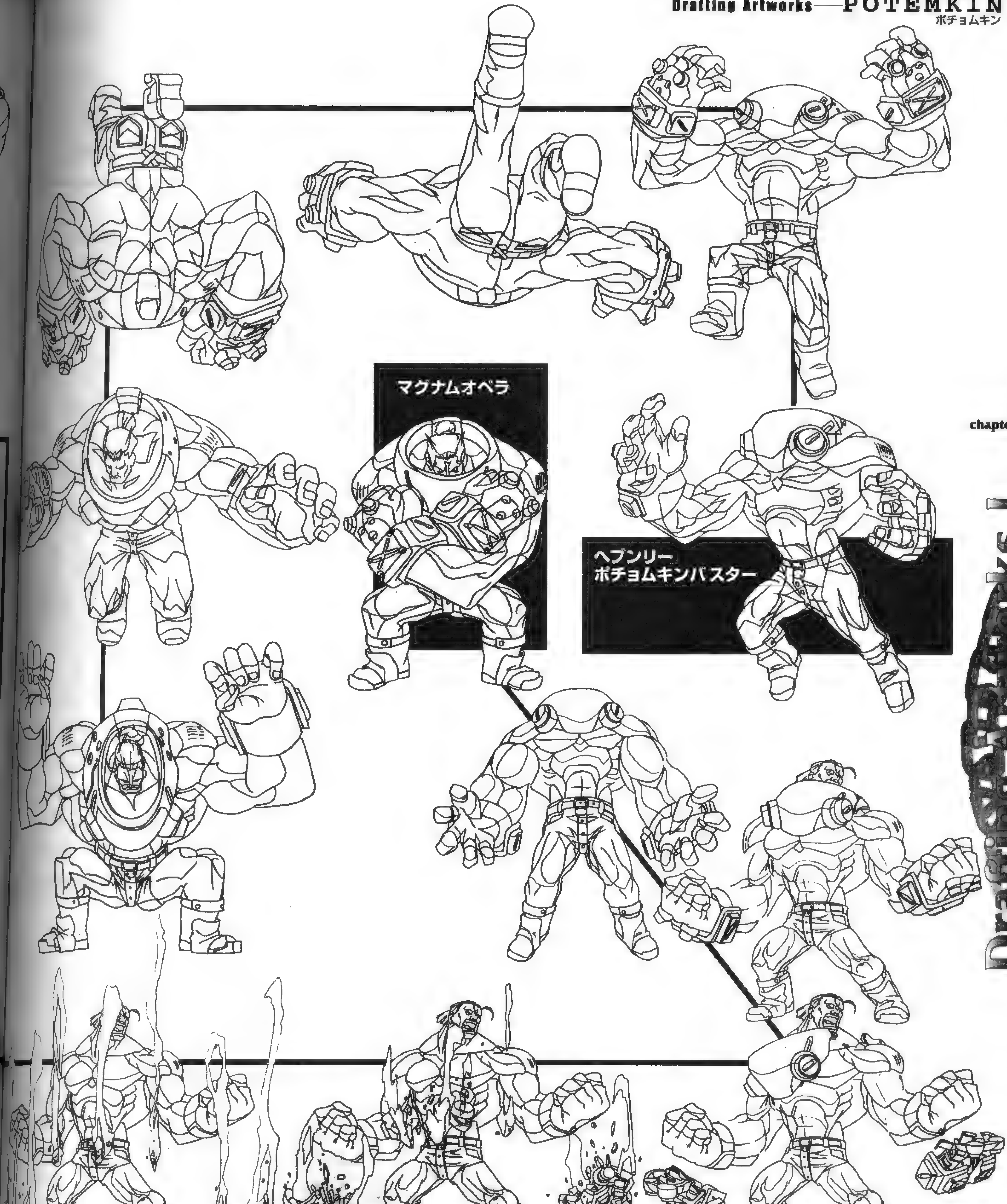
スライドヘッド

メガフィスト



相手を押しつぶすこの技。
ポチョムキンの重量感が
伝わってくる。


出現した鏡が相手にヒットすると、即座に気絶してしまう。覚醒必殺技の中でも屈指の威力だ。
ガイガンター
相反する力が両拳に宿る。その力のぶつかり合いが凄まじい破壊力を生む。
ガイガンティックブリッド
マグナムオペラ 未使用
身にまとう鎧を吹き飛ばす程の気合いで相手を打ち上げ、渾身の一撃を見舞う。まさに一撃必殺。



ポチョムキンとは？

「巨漢で投げキャラ」がスタートポイントです。メカのイメージ重視で、当初は首輪(?)で顔が隠れるようなキャラだったんですよ。「ボトムズ」のずんぐりむっくり感というか。ちなみに、DC版の開発途中では、ローラータッシュしてました(笑)。（石渡 太輔）

FAUST
ファウスト

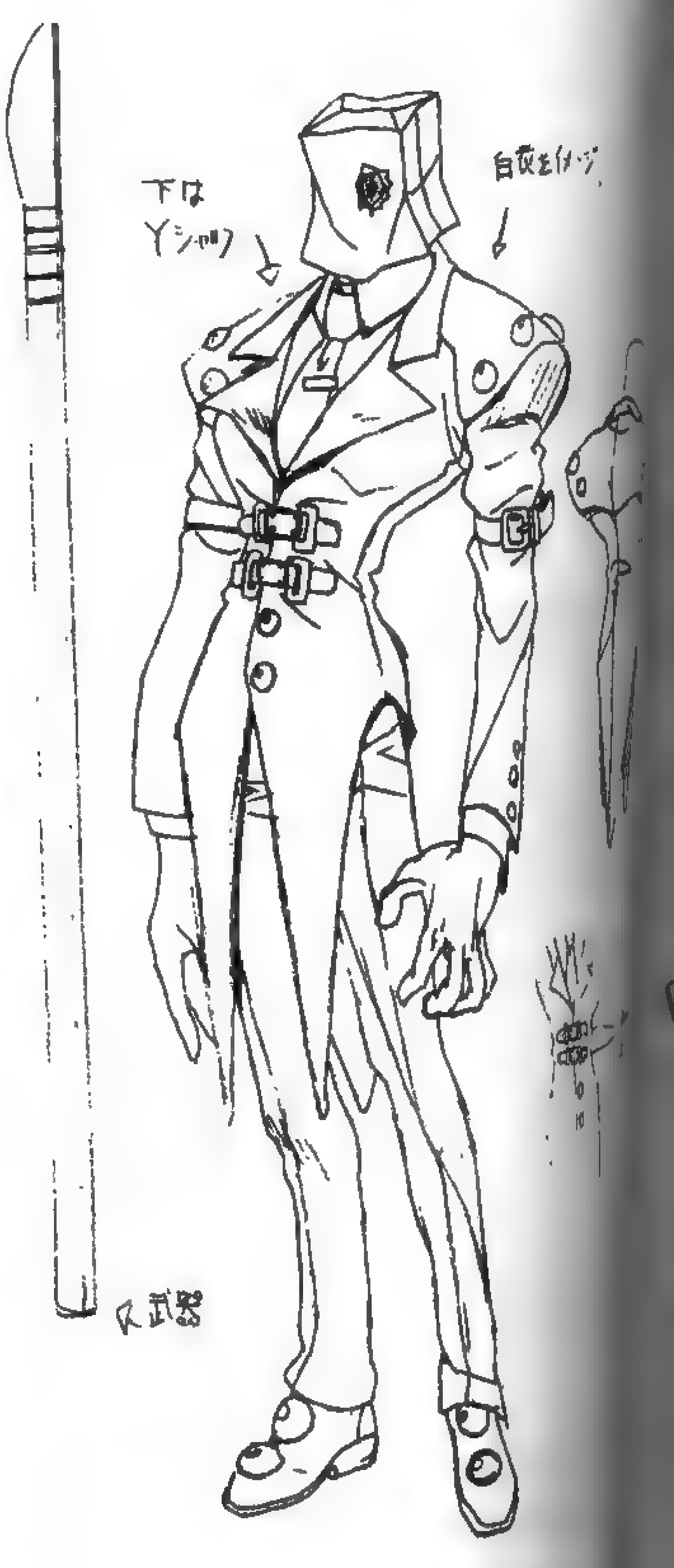
chapter



前作から一転して善良な人間？ に戻ったファウストだが、見た目の怪しさは相変わらずだ。

Profile

身長：282cm
体重：55kg
血液型：不明
出身：不明
誕生日：不明
アイタイプ：発光体
趣味：不明
大切なもの：不明
嫌いなもの：不明
CV：近藤 隆
バトルスタイル：自らの長身と、長い武器を活かしての、トリッキーな攻めで相手を惑わす。





OPENING
オープニング原画

Story

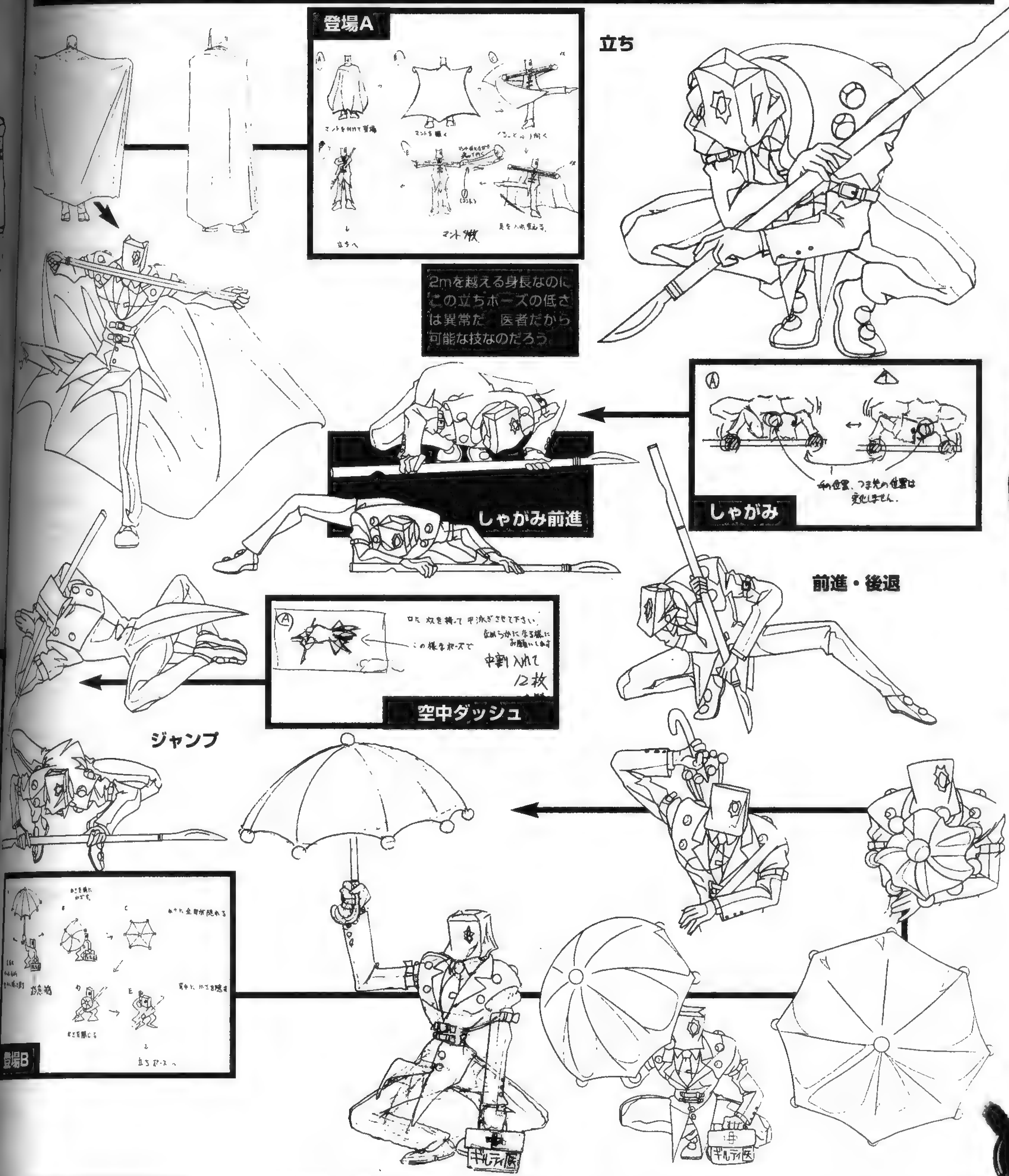
消された昨日

かつて彼は善良な心を持ち、世界最高とまで称されるほどの名医だった。しかしある日、普通ではありえない治療ミスを犯し、患者の少女を死なせてしまう。その事件は彼の精神に大きなショックを与え、狂気に蝕まれた彼は、一転して殺人者へと変貌してしまったのだ。
筆舌に尽くし難い残虐な手段によって、数多くの罪無き人々が殺められた。その結果、彼は捕えられ、次元牢へと投獄されてしまう。
だが、新大会が開催された折、彼は釈放のチャンスを得る。しかし、その過程で、彼は再び元の人格を取り戻してしまうのであった……。

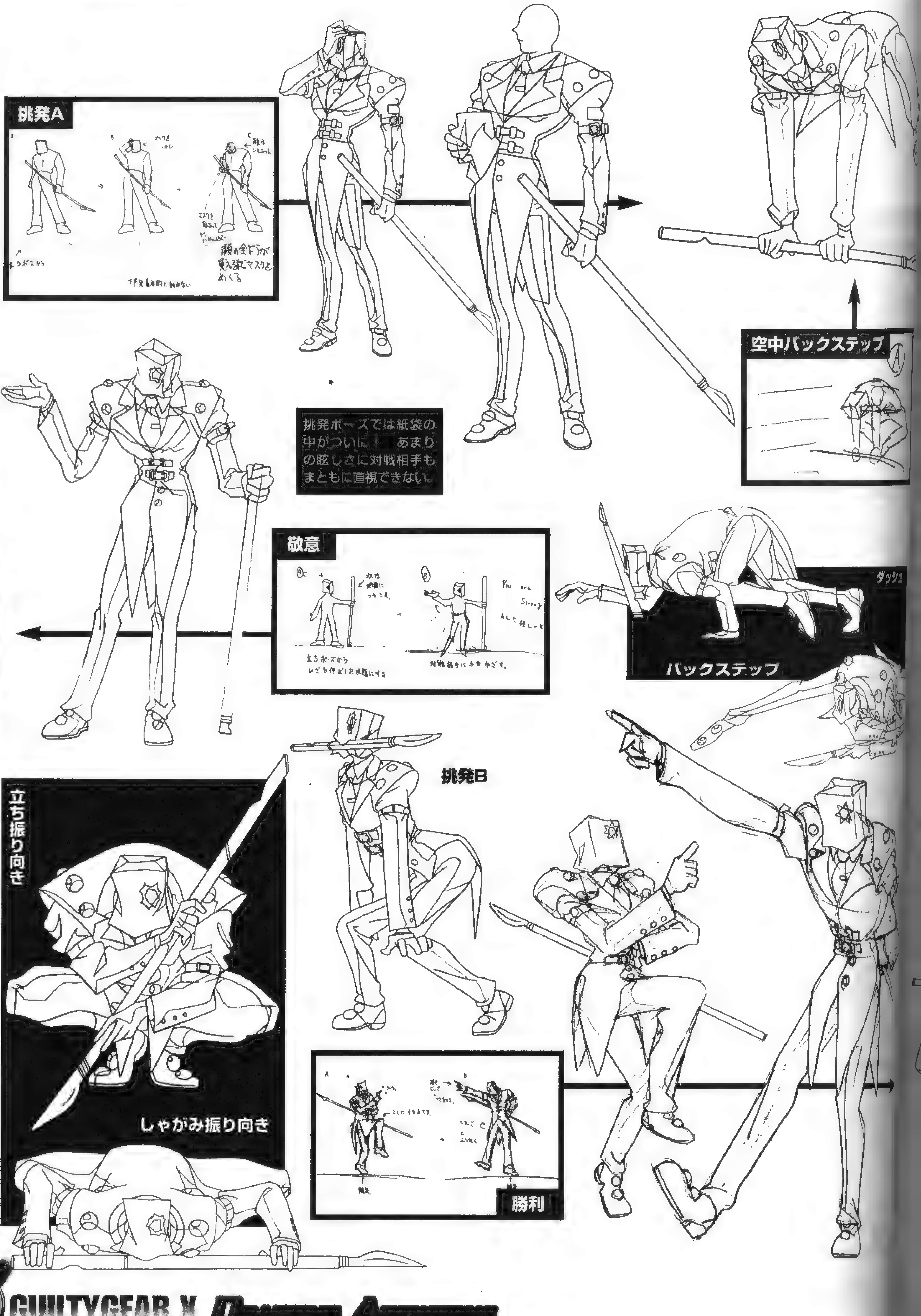
贖罪への旅

善良な記憶を取り戻した彼は、今までの自分の罪を戒め、自ら命を絶つことを決意した。しかし確かに「死」は償いにこそなるが、今の自分にとっては「死」は苦痛ではなく、むしろ気持ちが解放される「逃げ」にしか過ぎないことを十分理解していた。
そんなある日、過去における少女の死は、単なる医療ミスではなく、第三者によって仕組まれた計画的殺人であることを知る。
真実を垣間見た彼は、事件の謎を解明するまでは謝罪を先送りさせ、その道中で「可能な限りの命を救っていく」ことを新たな道として選んだのであった。

基本動作 基本動作からファウストは、奇想天外な動き　身体は非常に柔らかく、常人には無理な動きも平気でこなす



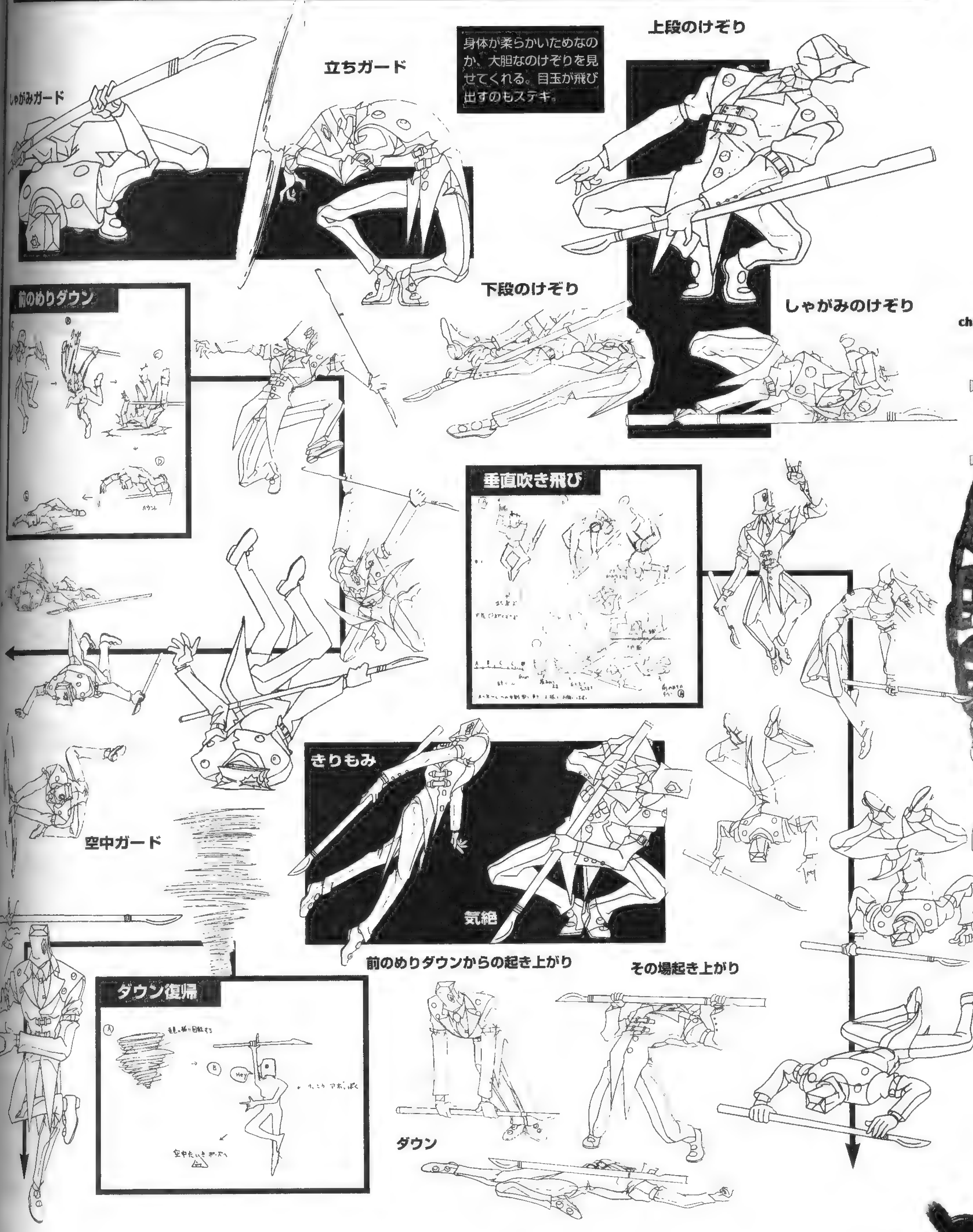
2mを越える身長なのにこの立ちポーズの低さは異常だ　医者だから可能な技なのだろう



挑発ポーズでは紙袋の中がついに！ あまりの眩しさに対戦相手もまともに直視できない。

防御&やられ動作

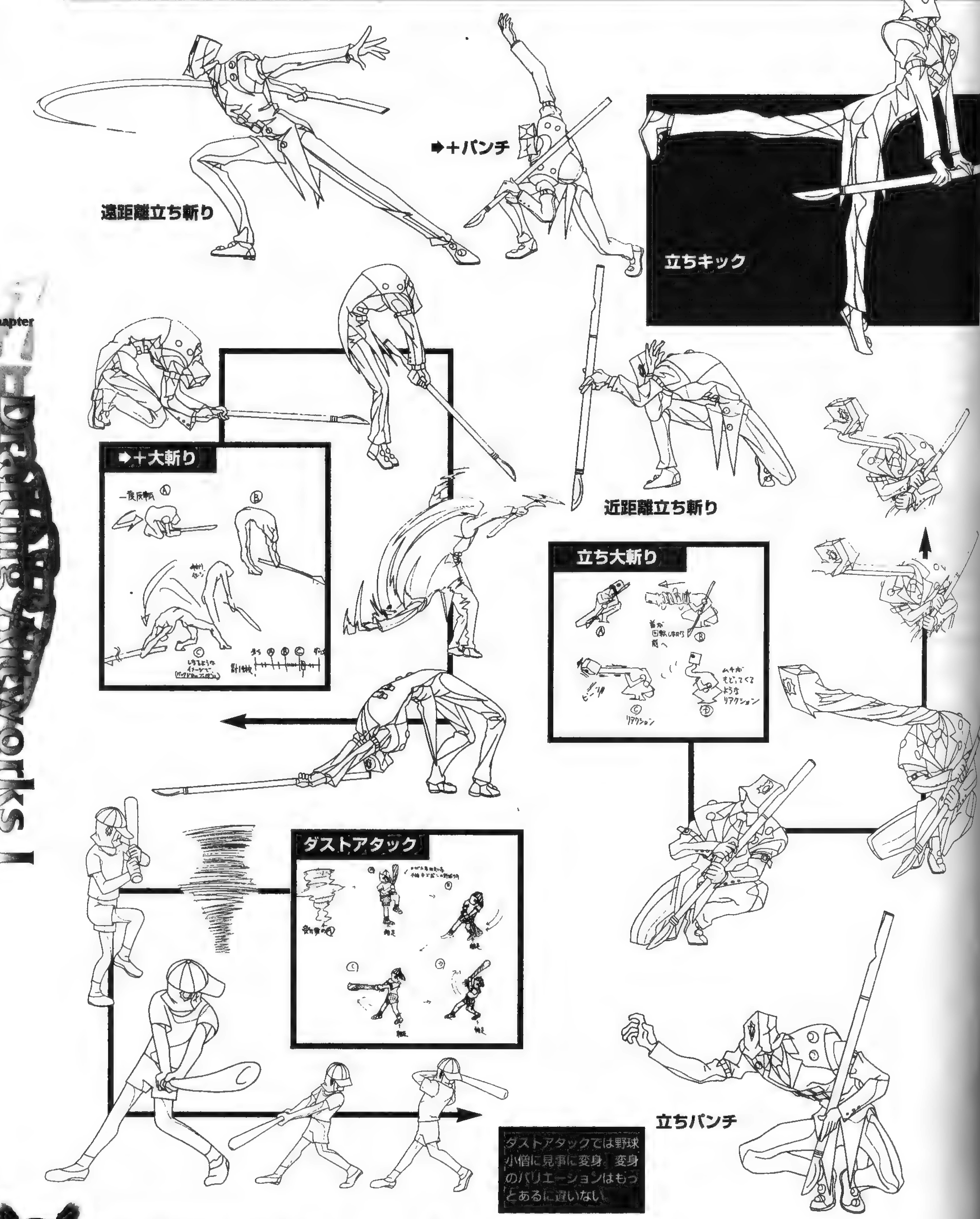
痛そうなポーズより、笑えそうなポーズが多いやられ動作。本当にダメージを受けているのか疑問が生じる。



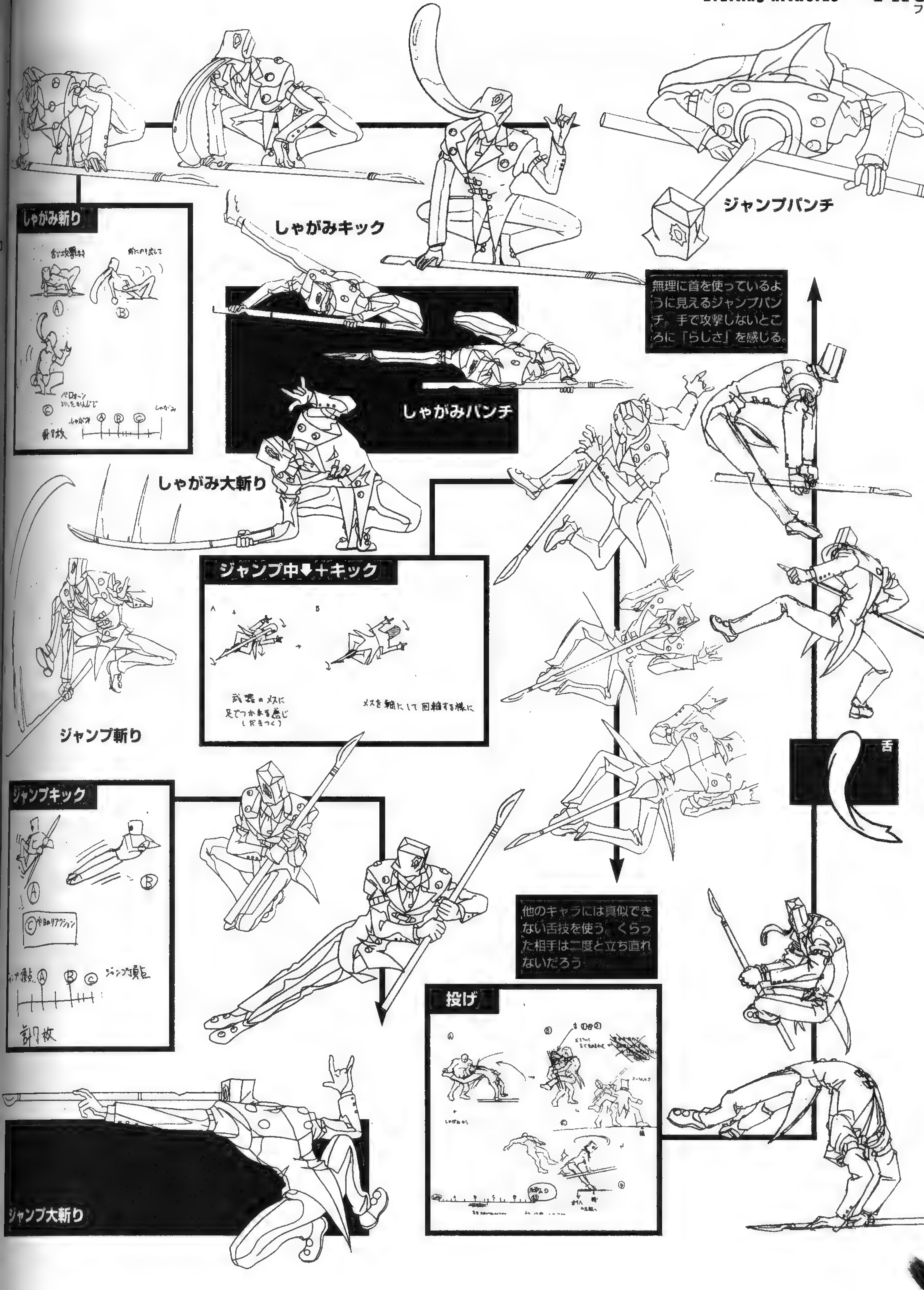
身体が柔らかいためなのか、大胆なのけぞりを見せてくれる。目玉が飛び出すのもステキ。

攻撃動作

長い手足とメスをフルに活用したリーチの長い攻撃がウリのファウスト。立ちキックのハートは要チェックだ。



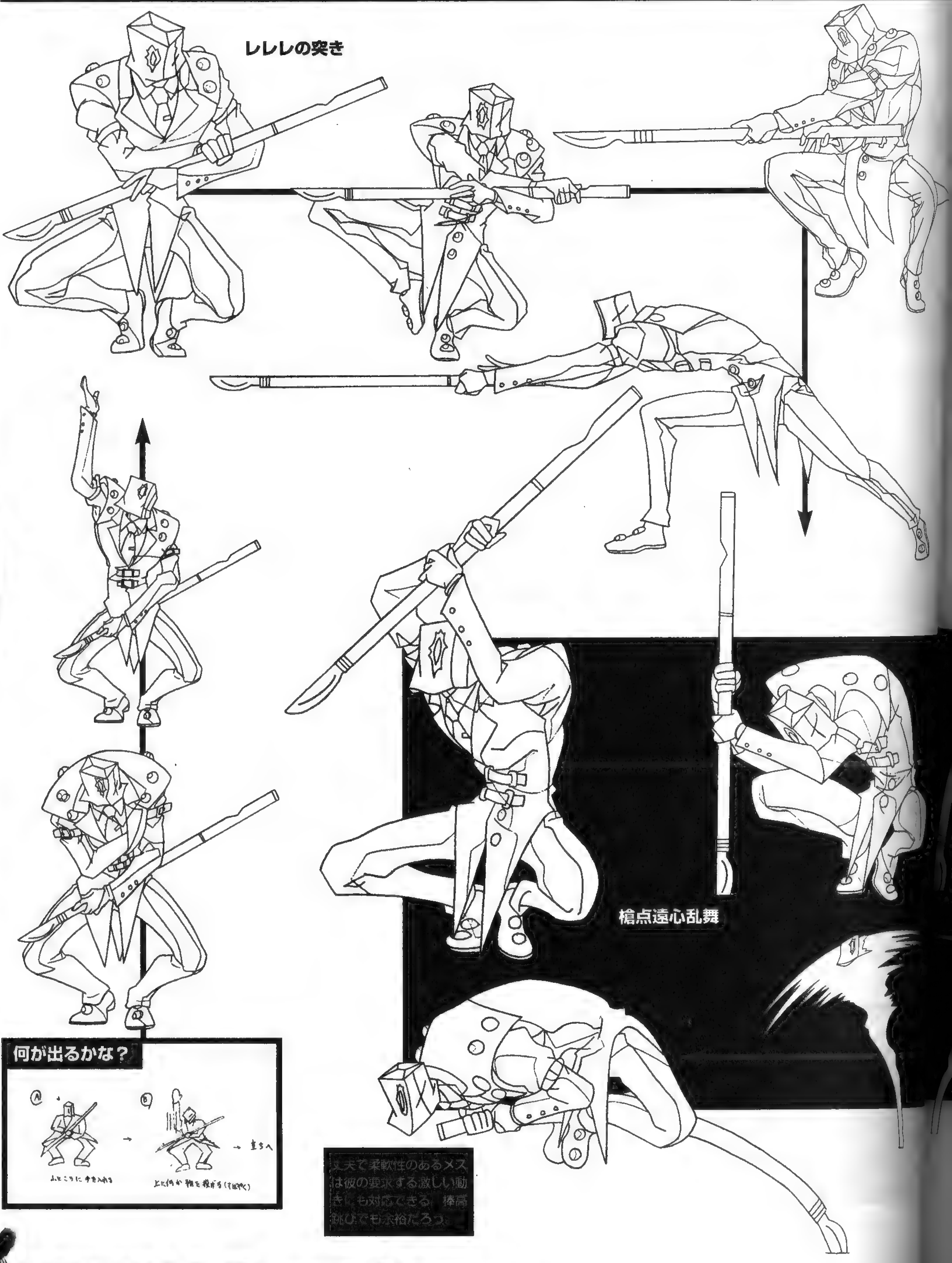
ダストアタックでは野球小僧に見事に変身。変身のバリエーションはもっとあるに違いない。




無理に首を使っているように見えるジャンプパンチ。手で攻撃しないところに『らしさ』を感じる。

他のキャラには真似できない舌技を使う。くらった相手は二度と立ち直れないだろう。

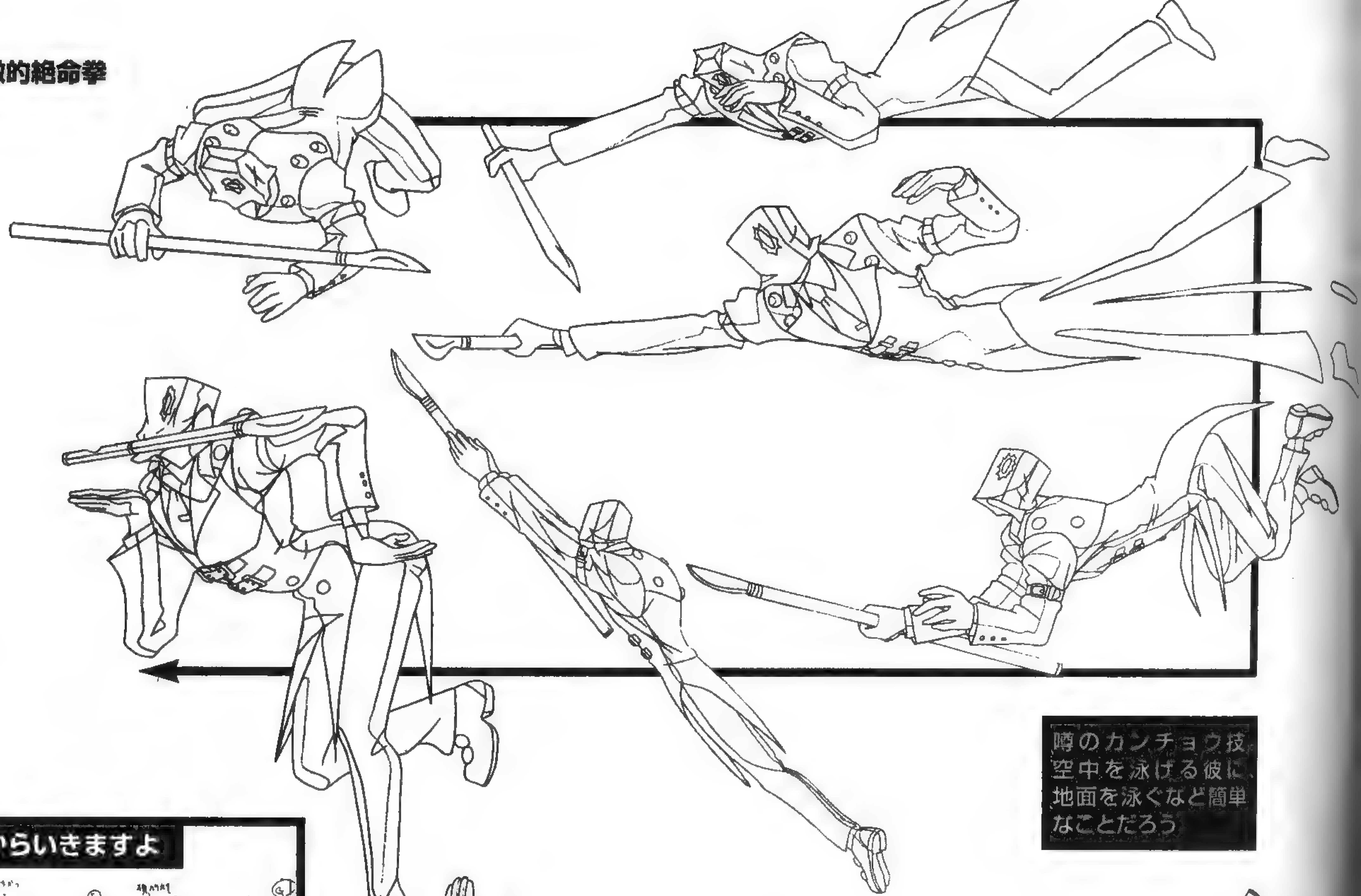
必殺技 トアや爆弾、チョコレートなとアイテム出しまくりて本領発揮の必殺技　とても必殺とは言えそうにない、コミカルな技をご覧あれ。



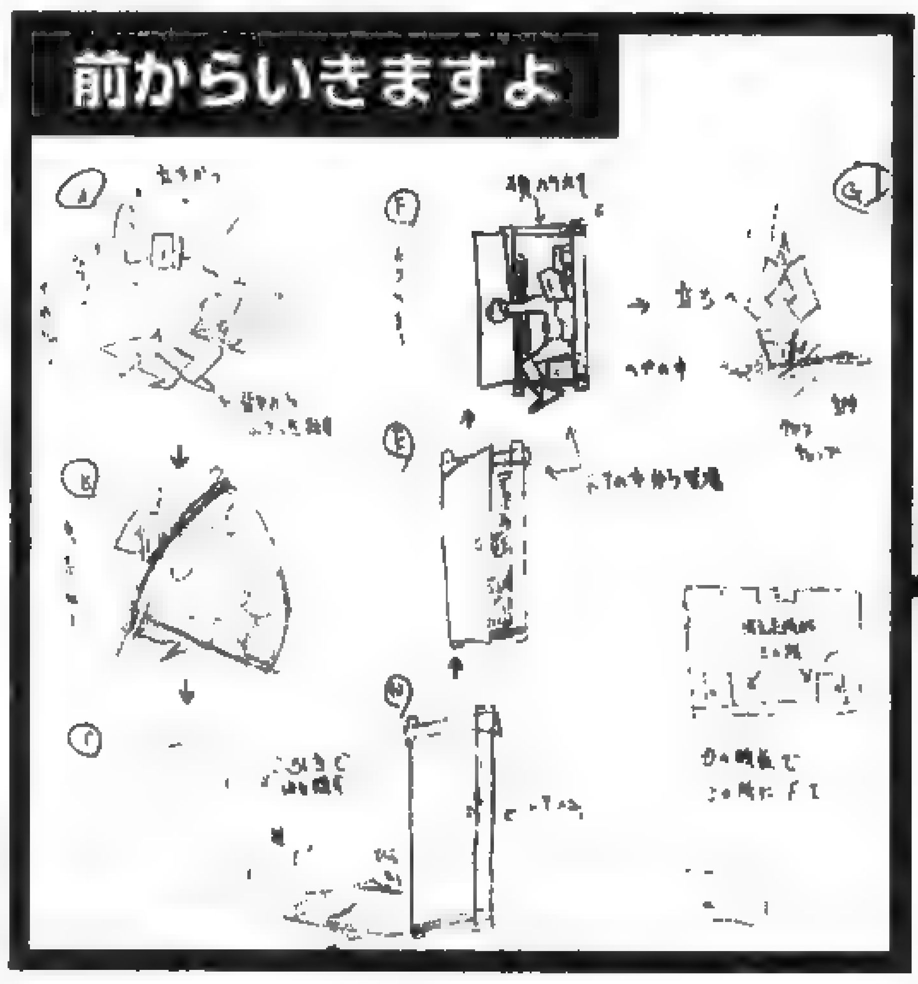
丈夫で柔軟性のあるメスは彼の要求する激しい動きにも対応できる。棒高跳びでも余裕だろう。

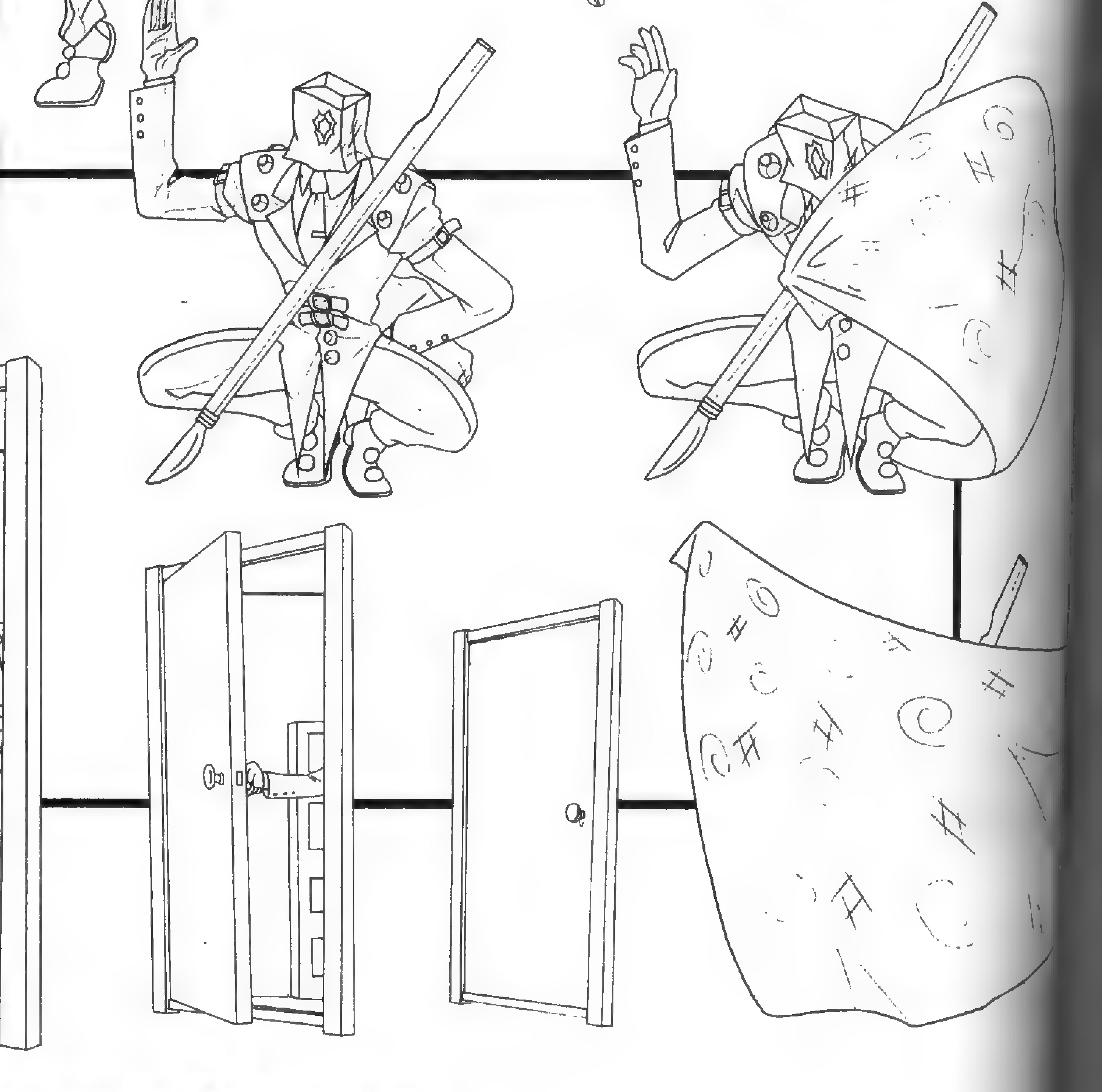

オイッス！
声が小さい
もう一丁オイッス！
ごーいんぐまいうえい

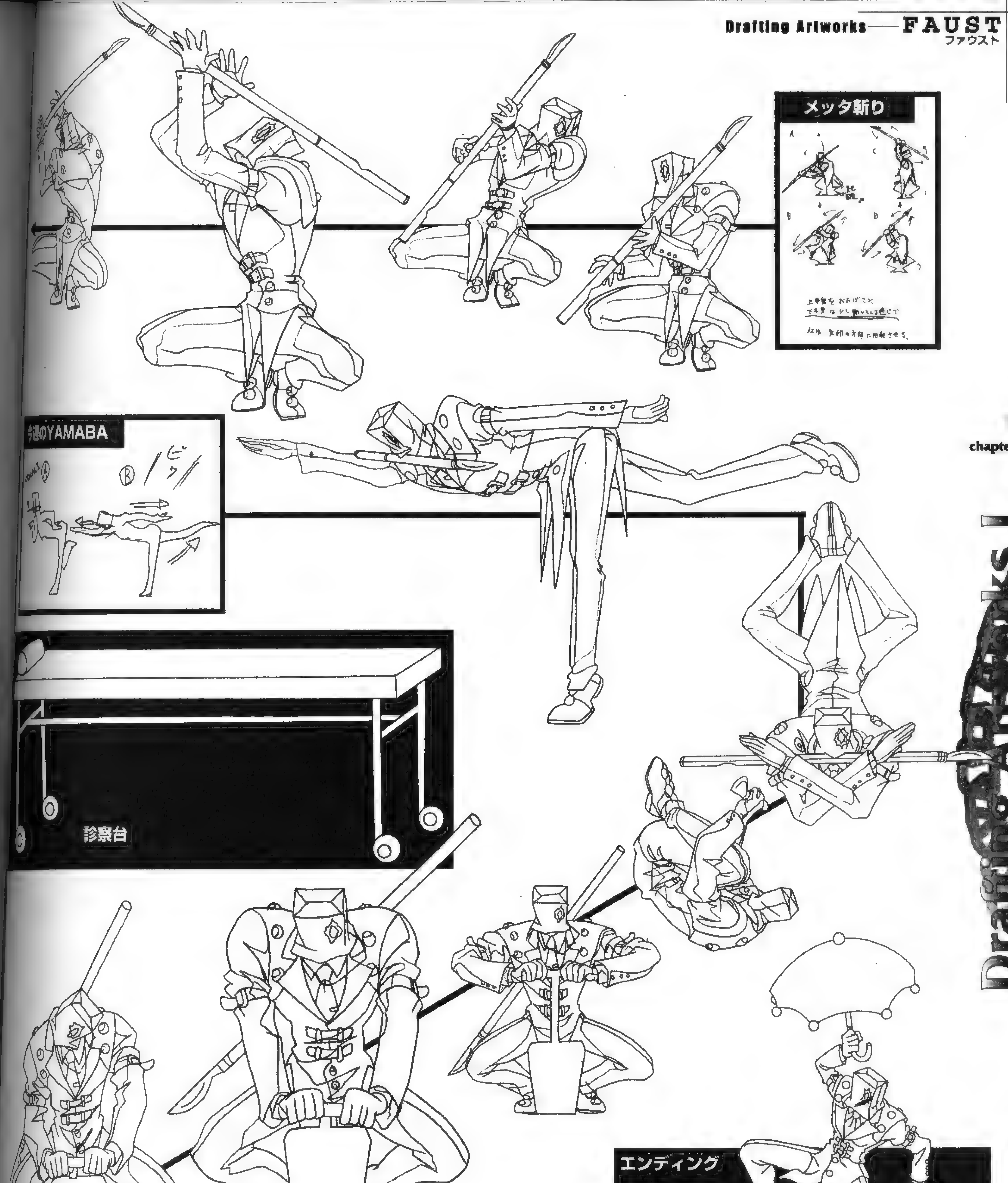
刺激的絶命拳



噂のカンチョウ技
空中を泳げる彼に、
地面を泳ぐなど簡単
なことだろう





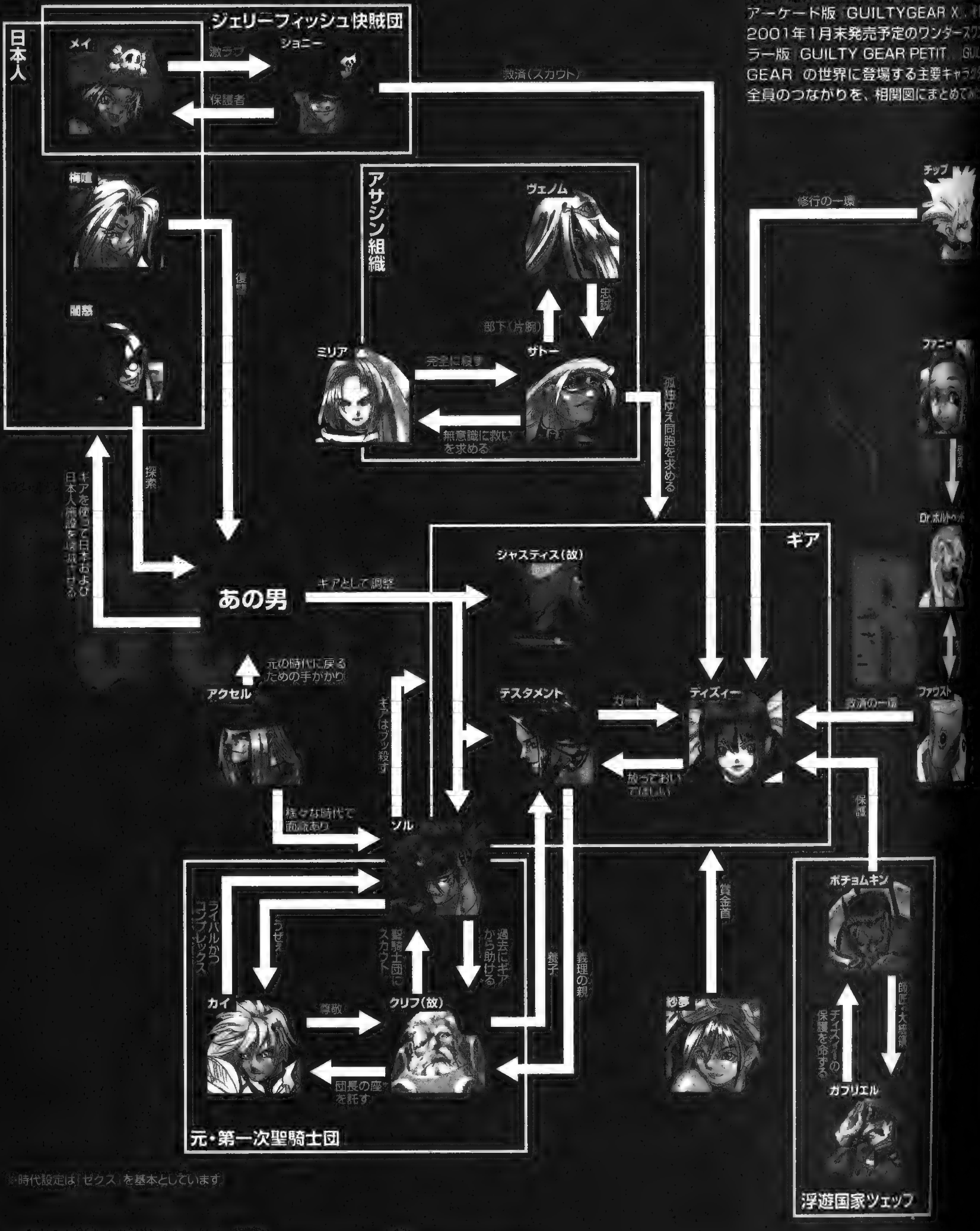


ファウストとは？

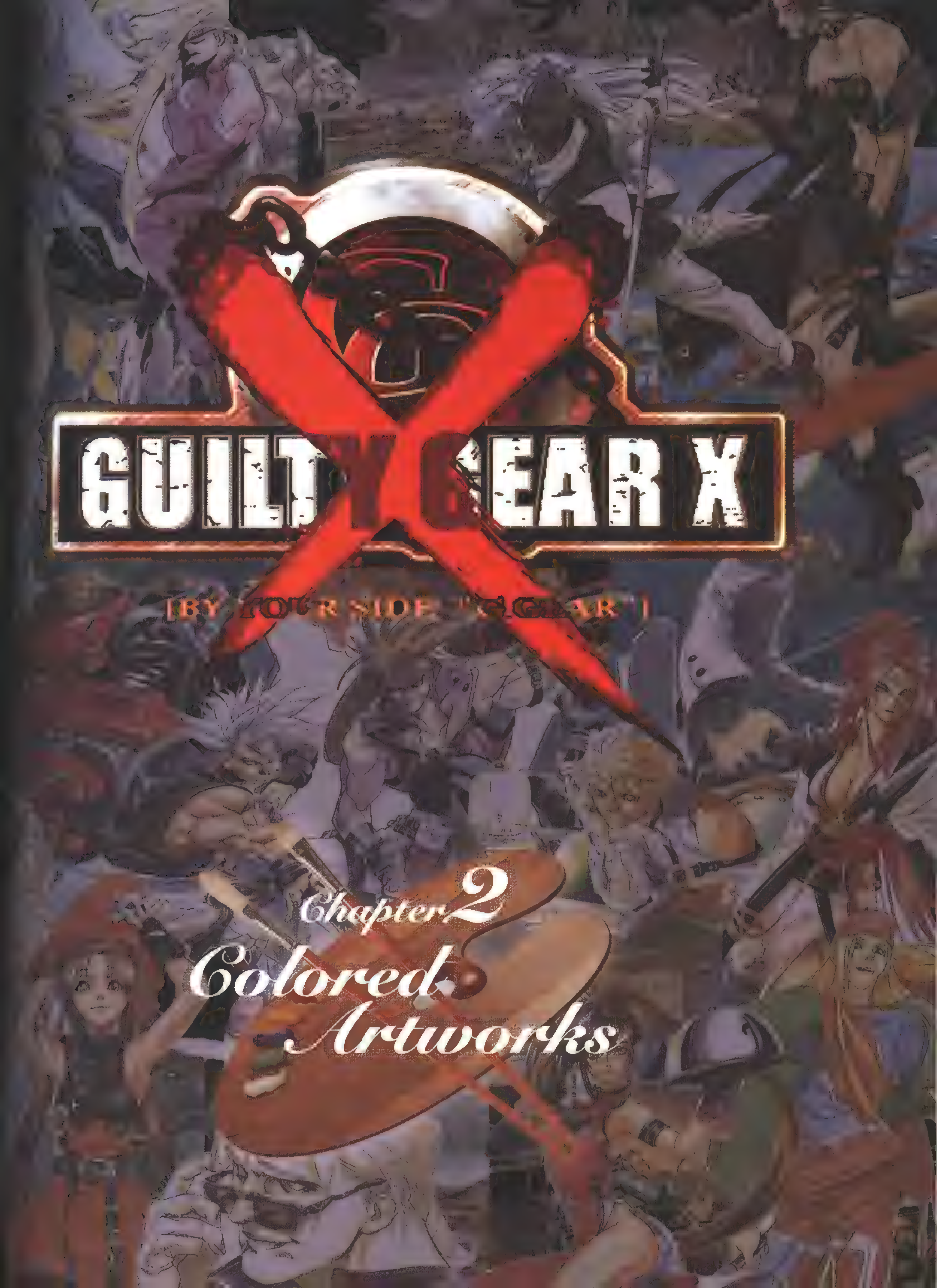
彼は改心したんてすが、後遺症で技は身体にしみついてしまっているんですね 今はいろんなメディアで「アレたろう、アレたろう」と言われて動かせなくなっちゃったんですが、最初は「Dr.～とは違う人案」もあったんですよ 実は美男子だった、とか（石渡 太輔）

GUILTYGEAR WORLD
キャラクター相関図

プレイステーション版「GUILTY GEAR」、アーケード版「GUILTYGEAR X」、および2001年1月末発売予定のワンダースワンカラー版「GUILTY GEAR PETIT」。「GUILTY GEAR」の世界に登場する主要キャラクター全員のつながりを、相関図にまとめてみた。



※時代設定は「ゼクス」を基本としています


GUILTY GEAR X
Chapter 2
Colored Artworks

石渡コメント：ソルの後ろに羽根らしきものが見えますが、これはソルから生えているのではなく、扉から出てこようとしている「何か」の一部です。構図の奇抜さに関しては色々指摘されるのですが、自分的には、イメージ的に伝えたいものが伝われば、デッサン的に「正しい絵」ではなくても良いと思っています。

「アルカディアエクストラ ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア」
表紙用イラスト・ソル&カイ
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：コピー用紙／コピックマーカー



用途『アルカディア』2000年8月号表紙用イラスト・ソル&カイ
2000年6月制作
サイズ 18.2×25.7cm
使用画材 コピー用紙／コピックマーカー

石渡コメント：半リアルの絵を描き始めた頃の絵ですね。質感を出したくて、こういうタッチにしました。カイが想像以上に無表情になってしまったので、いかに表情をつけるかが今後の課題ですね。カイには、自分を投影している部分が大きくて、性格に決着がつかないので難しいです。カイの良い表情を描けるようになった時は、それは彼のストーリーに決着がつく時だと思います。





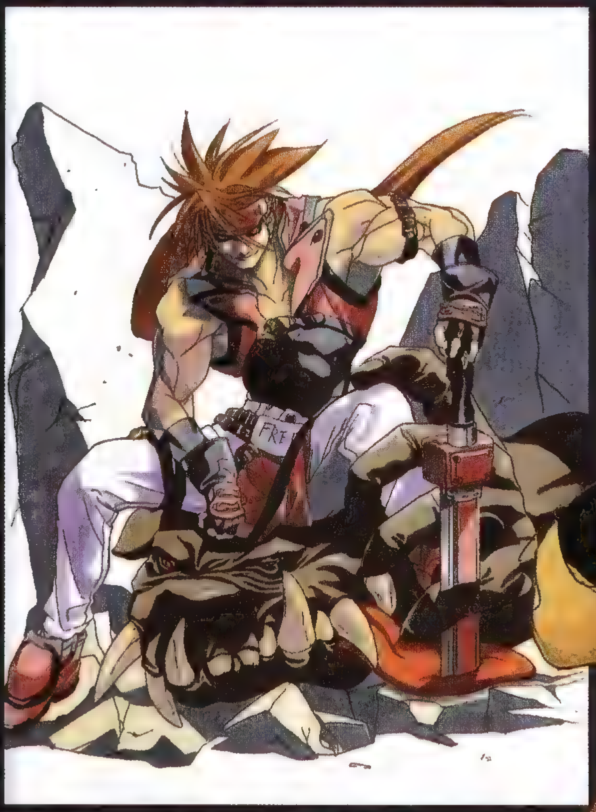
石渡コメント：ソルってこんなに筋肉質だったっけ？　とか色々いわれました(笑)。このイラストは、GとXの文字を構図に取り入れているんです。露骨にしたくなくて控えめに描いたら、中途半端になってしまいました。

「ギルティギア ゼクス」販促用イラスト・ソル&カイ
1999年10月製作
サイズ：29.7×42.0cm
使用画材：コピー用紙／コピックマーカー



ギルティギア ゼクス メインヴィジュアル・ソル、闇慈、ヴェノム、ジョニー、紗夢
2000年7月製作
サイズ:21.0×29.7cm
使用画材:コピー用紙／コピックマーカー

石渡コメント：自分は集合イラストが苦手なので、今回16人描くのはチョット無理だろうと。そこで、主人公&新キャラ4人に絞りました。最近はポーズを取った絵を描くことに疑問を感じていたので、半分リアルな絵になっていますね。ソルの本質「色気のあるダークヒーロー」をテーマに描きました。舌にセクシーさを感じて下さい(笑)。



GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマー

ソル=バッドガイ

格闘ゲームの主人公を自分なりに追求したデザインです。自分にとって、主人公やリーダーは「赤」のイメージなんです。ジッポーライター剣は、「火」をイメージした時、「火とくれはライターだろう」とすんなり決まりました。（石渡太輔）



CHARACTER MAIN ILLUS
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマー



石渡's MEMO

龍を倒したところです。彼が賞金稼ぎであるということをもう一度絵にしたかった。それと、必らずしも賞金首が人間ではない世界、ということを表現しました。



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ 21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

KY KISKE

カイ=キスク

カイは「二人の主人公」を設定した時、「騎士」というイメージが固まっていたので、ソルよりも早く完成しました。当時読んでいた萩原一至さんのマンガ「バスタード」の影響が出ているかもしれないです。（石渡太輔）

石渡'S MEMO

読書……というか、勉強をしているところですね。彼にとっては、一番心休まる時間です。カイにしては、意外にくだけた表情が出ていると思います。





GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

JOHNNY
ジョニー

「黒一色」というイメージから入って、そのまま固まった感じです。ただ、趣味に走ると白と黒の傾向が多すぎて見た目に渋すぎるし、かぶるキャラもいるので、黒一色にするかどうかは個人的には悩みどころでしたね。（石渡太輔）



石渡'S MEMO

渋い色調と構図で、顔のアップが描きたかった、というところです。



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

MAY
メイ





GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

chapter 2 Colored Artworks

石渡's MEMO

帽子をかぶろうとしている一瞬をとらえたイラストです。半リアルにしようと意図して描いてますね。



キャラクターのカラーに関しては、「見た目に明るく」という部分でオレンジ色を選びました。（石渡太輔）

CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ 2 ×29.7cm
使用画材.上質紙／コピックマーカー



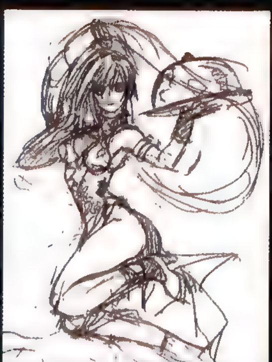
GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



石渡'S MEMO

中国人なら、もっと「チャイナ」してなきゃダメだ！ということを主張したイラストです。ゲーム中で動かすことが前提でなければ、紗夢はこういう衣装にしたかったですね。

専門学校時代に「キャラのシルエットはわかり……く」と教わりましたが、紗夢はその点で特に気を……ました。友人からも「キン肉マンの登場キャラは……ットだけでわかる」という話を聞いて、それは……思ったものです(笑)。(石渡太輔)



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年3月製作
サイズ 21×29.7cm
使用画材 上質紙／コピックマーカー



GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ:25.7×36.4cm
使用画材:上質紙／コピックマーカー

AXL LOW
アクセル=ロウ

前作のデザインに納得いかない部分も多かったので、デザインを一新しました。服装は、僕の好きな「ユニオンジャック」を盛り込むことを意図して仕上げています。ムック用描き下ろしイラストも、おしゃれな彼を演出しようとして描いてみたんですが……。（石渡太輔）

石渡's MEMO

これまで描いてて、一番「やってしまった」イラストです。もう少し外人らしい大胆なファッションにしたかったんですが……。



ANJI MITO
御津 闇慈



GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年3月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



石渡'S MEMO

これまでと違うタッチを出したかったので、カラーを変えてみたんですが……。どうでしょう。成功しているかな？

諸肌を出すのは趣味なのか？ と、よく訊かれるん
すが、単に個性を突き詰めた結果、ああいうデザイ
なっただけです(笑)。やはり体の動きが見えるのは
いと思いますんで。最初は普通の着物だったんで
なんかウズウズしちゃって(笑)。(石渡太輔)





GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

BAIKEN

梅喧

「女を捨てている」「男勝り」という部分を表現するために、右側に少しダメージを負ってもらったキャラです。武器に関しては、やはり『無限の住人』や『どろろ』の影響があると思いますね。（石渡太輔）

CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

石渡's MEMO

梅喧に関しては、「和服を着た女性のセクシーさ」というテーマにいつも挑戦するんですが、なかなか表現できないですね。





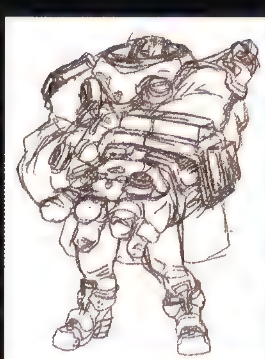
GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



POTEMKIN

ポチョムキン



石渡's MEMO

とにかく、ポチョムキンに服を着せたくて、着せてみました。そのまんまですね。

上半身が異常発達したデカいキャラ、というのも意図して描いたんですが、最近そういうキャラも増えたみたいですね。次があるなら、もっとデザインをひねって「はじける」のが課題です。（石渡太輔）



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

FAUST

同僚のプログラマーが描いた私の似顔絵が、紙袋をかぶっていたんです。いわく、人に顔見せできないからだそうで（笑）。顔の紙袋は、そこからイメージを貰いました。「エレファントマン」からも、インスピレーションを貰った部分がありますね。（石渡太輔）

ファウスト

石渡'S MEMO

夜、彼はいつもこういう感じで各家庭を訪れて、診療をしてまわっているのです。——





GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

今でこそ「日本かぶれの外人」という感じの彼ですが、田島昭宇(※1)さんの描くような三白眼のジャンキーなキャラだったんです。そこから段々変わってきたんですが、「ベジータみたいな性格」というところは変わってないですね(笑)。（石渡太輔）

※1「魍魎戦記マダラ」などで有名な漫画家



石渡'S MEMO

修行の1シーンです。技の鍛錬の最中ですね。そういう風に見えないのがチップらしいところかな(笑)。



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー



VENOM
ヴェノム

「髪に模様」というのは最初から決まっていたのですが、「舞を舞う」のは闇慈になったので、チェロを持たせたり、十字架を持たせたりと、結構試行錯誤しましたね。色々悩んだ末、ある日ビリヤードをやっていて思いついた、という感じです(笑)。(石渡太輔)

CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年3月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

石渡's MEMO

彼の持ってる問題や、移ろう心境のような、内面的なものを表現してみました。





GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

ZATO-1

ザトー=ONE

エンディングは、「自我を取り戻したのでエディが去った」という展開を予定していたのですが、声優の塩沢さんが亡くなられたので、キャラクターの命も共にすることにしました。エディは、機会があればまた出すかもしれないですね。（石渡太輔）



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

石渡'S MEMO



ザトーの中に、影のエディが存在できる部分がなくなってきた、ということを表現しました。だから、エディが半分石化しています。





GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

MILLIA RAGE

ミリア=レイジ

前作の衣装がストイックなものだったので、やり直したかったんです。今回は、足りないと思っていた女の子の魅力を出そうとして、行き着いたところが「ハダカにTシャツ」……。ホントは下着もどうしようかと思ったり思わなかったり(笑)。(石渡太輔)

CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年1月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

石渡'S MEMO

歯ブラシが歯ブラシに見えないところがポイントです(笑)。起きがけの女の子のかわいらしさを表現してみました。



彼の今回のテーマは、中途半端な存在である自分にとっての、生きる糧や、守るべきものを探すことですね。それがディズィーとの関係に現れている部分でもあります。ディズィーとしては静かに暮らしたいので、迷惑半分、感謝半分なのです。（石渡太輔）

テスタメント

TESTAMENT



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年6月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

このイラストもテーマを持っています。
自分につかみ取ることができる
のか、という部分を意図して描きました。

DIZZY

ディズィー

ラスボスを女の子にするのは、始めから決まっていました。デザインに関しては、やはり羽根が特徴でしょうか。性格的には穏やかな性格なのに、生来持っている能力のおかげで危険とみなされ、迫害されている。その存在の二面性をデザインに反映しました。（石渡太輔）



CHARACTER MAIN ILLUSTRATION
2000年7月製作
サイズ：21×29.7cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

石渡'S MEMO

エンディングで快賊団に迎え入れられた、その後の一日、という感じですね。彼女の素朴な日常の一面を描きました。





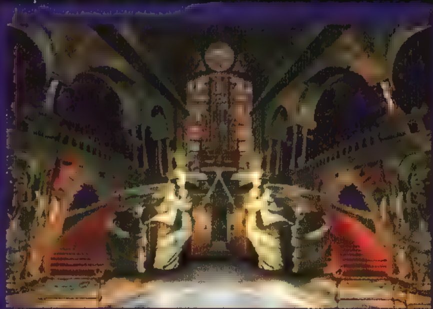
GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA描き下ろし
2000年7月製作
サイズ：25.7×36.4cm
使用画材：上質紙／コピックマーカー

GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G GEAR"]

BACKGROUND ARTWORKS Rev.B

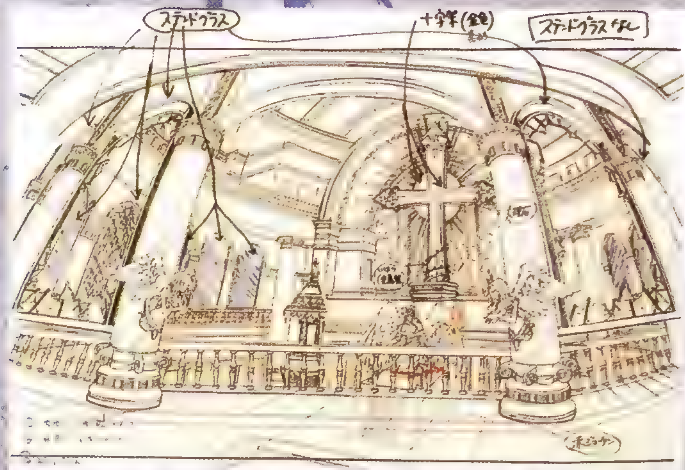
PARIS

SOL & KY STAGE

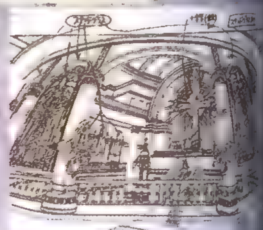




●原画からゲーム画面に至るまでに大きな変更が加えられている「PARIS」。開発中に一体何が起こったのだろう？　石渡太輔氏によると、「巨大なステンドグラスを基調にステージを作る構想でした。大きな技を出したときにステンドグラスが割れて飛び散るとか。でも、画面で見るとオブジェクトが少なくて寂しい。しかも、キャラを乗せてみると地面に立ってる感じがしなくて……、というわけでボツ！　前作のステージをリニューアルして使用しています」とのこと。なんと、日の目を見てないレア原画だったのだ。

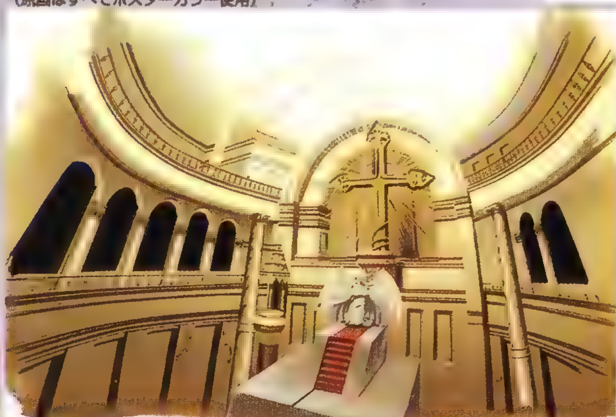


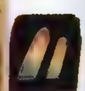
「PARIS」設定原画
鉛筆/39.9cm×29.6cm



ラフイラスト
39.9cm×29.6cm

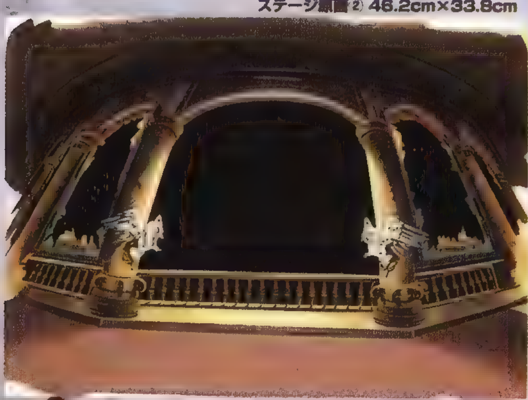
ステージ原画①
ポスターカラー／46.2cm×33.8cm
（原画はすべてポスターカラー使用）

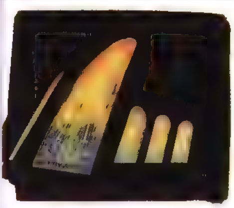




ステージ原画③ 46.2cm×33.8cm

ステージ原画② 46.2cm×33.8cm







ステージ原画②
46.2cm×33.8cm

chapter 2 Colored Artworks

MAYSHIP

MAY & JOHNNY STAGE



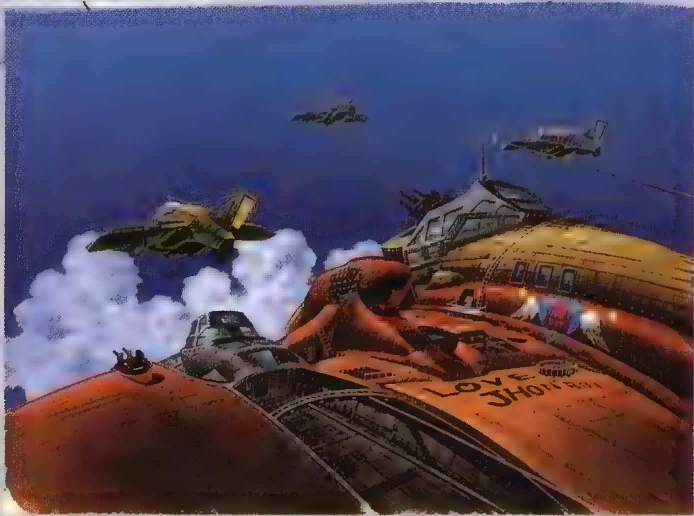


[illegible]の手による初期ラフイラストから完成原[illegible]った「MAYSHIP」。原画になる直前の[illegible]に、"LOVE JOHN'NYと書いてありま[illegible]上の絵のスペルは間違っています"と大きな[illegible]がある。あやうくジョニーの名前が変わ[illegible]うところだったようだ。ちなみに、さら[illegible]の段階では"LOVE JHON'BOY"である。[illegible]がいろいろあったようだ。
「[illegible]ファンですから、未来少年コナンの影[illegible]るかも知れませんね」とのこと。船の質感[illegible]にそれである。



「MAYSHIP」設定原画　36.4cm×25.7cm

ステージ原画 40.8cm×30.5cm



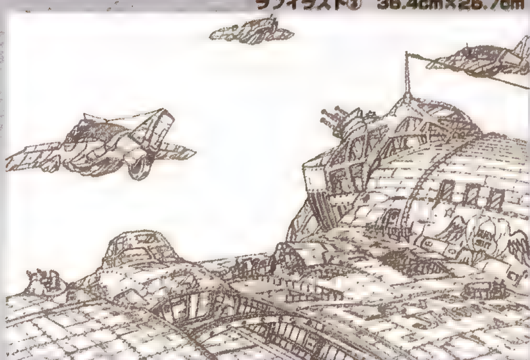
ラフイラスト①　36.4cm×25.7cm





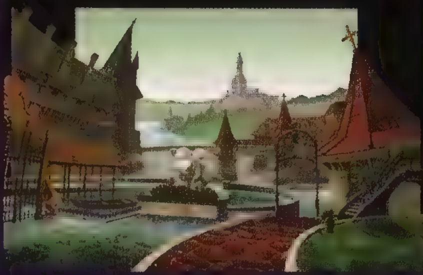
ラフイラスト②　36.4cm×25.7cm

ラフイラスト③　36.4cm×25.7cm



RUSSIA

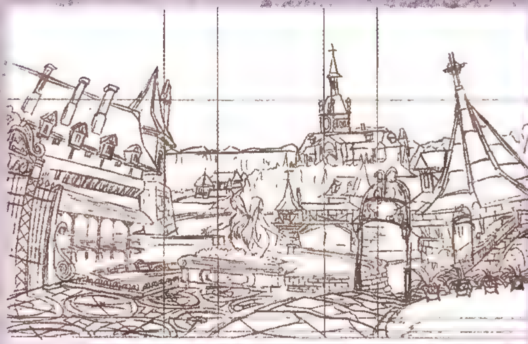
MILLIA STAGE



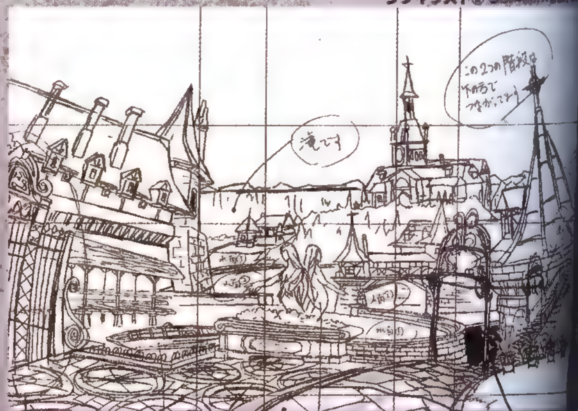


●「名前の通りロシアです。といいつつ、実際のロシアを参考にはしてないのですが……。"湖畔"のイメージを強調するというコンセプトを盛り込みました。GGXの背景はすべて頭の中で作り上げたので、。具体的なモデルもなく、ロシア風イメージをギルティの世界観に落とし込んだすぎません」とのこと。

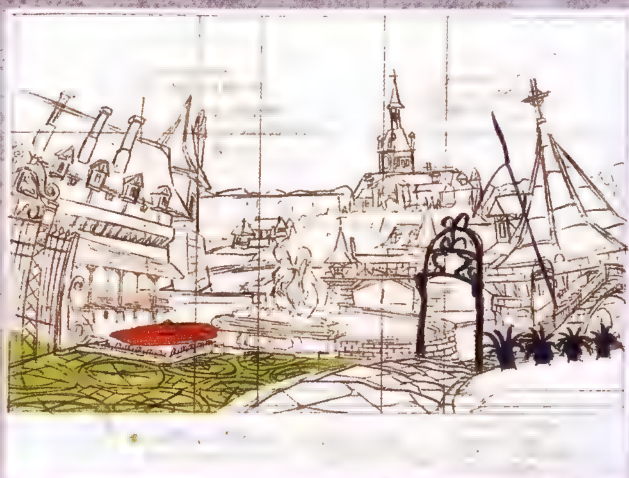
凝った演出が多いのもRUSSIAステージの特徴。ゲーム中に揺れ動く小舟、破壊される門・植え込みなどは原画とは別にセル画が用意されていた。"全体的に霧がかかった感じ"も表現されている。



「RUSSIA」ラフイラスト①
29.6cm×19.9cm



ラフイラスト② 36.4cm×25.7cm



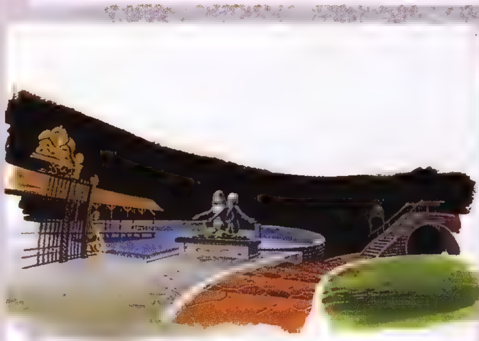
設定原画
36.4cm×25.7cm



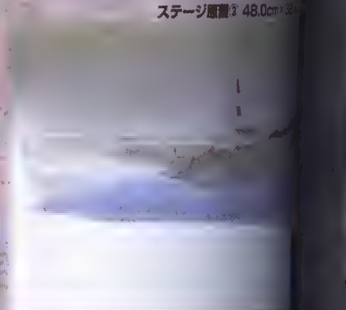
セル画　48.0cm×32.4cm



ステージ原画② 48.0cm×32.4cm



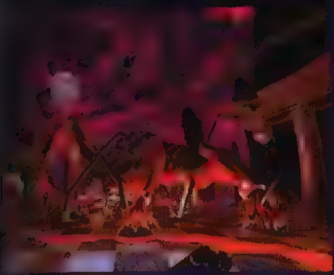
ステージ原画① 48.0cm×32.4cm

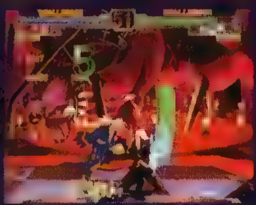


ステージ原画③ 48.0cm×3…

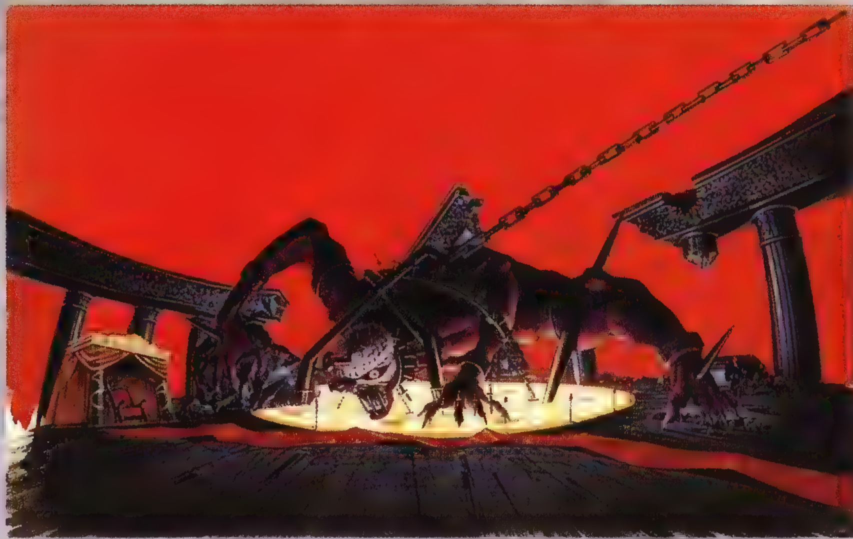
NIRVANA

ZATO-1 & VENOM STAGE





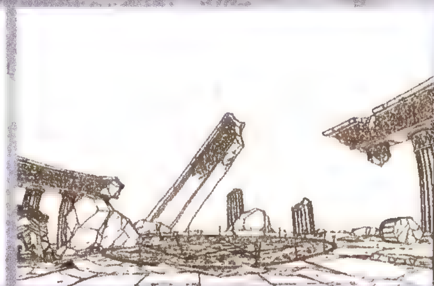
…のステージに突如として乱入してきた怪物。暴れ回ったあげくに捉えられ、魔法陣で押さえつけられている……』という新しい物語に派生しそうなNIRVANA。この怪物だが、特に名前などは決められていないそうだ。鎖と鉄槌で魔法陣に拘束されながらも、いまだ妖しい眼光を放つ彼の勇姿をゲーム画面で確認してみるべし。
ラフイラストに描かれた指示は、"鎖等々、よろしくお願いします"という一文。この指示とラフイラスト数枚だけで、原画・ゲーム画面へとで…っていったのだろうか？



「NIRVANA」ステージ原画① 46.2cm×29.1cm



ラフイラスト① 39.9cm×29.6cm



ラフイラスト② 39.9cm×29.6cm

ステージ原画② 45.9cm×29.2cm

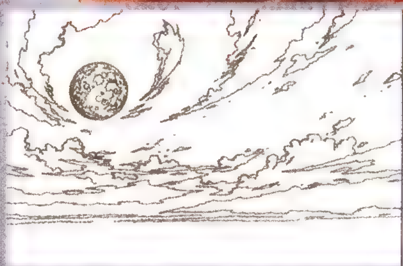


ステージ原画③ 45.5cm×33.6cm





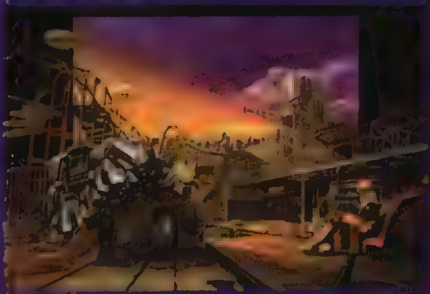
ラフイラスト④ 39.9cm×29.6cm

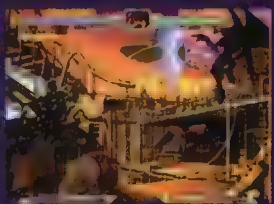


ラフイラスト③ 39.9cm×29.6cm

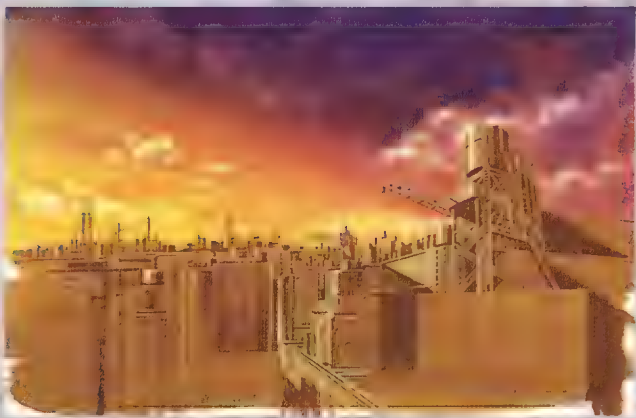
ZEPP

POTEMKIN & FAUST STAGE





●ジャンクヤードの雰囲気漂うZEPPステージ。「GGXの世界にも機械的文明が存在していることを表現したステージです。手前にあるのは、後ろで崩壊している線路を走っていた貨物列車。実は"ラウンド1"と言ってる間に、貨物列車がガッシャーンと落ちてきて、さらにそこからロボットが出現するとか、演出を考えていたんですけど……。全然できませんでした」
"キャタピラの付いた列車""キャタピラ車が走るので線路がガイドライン的に""キャタピラが飛び散ったもの"と、こだわりが目立つ。

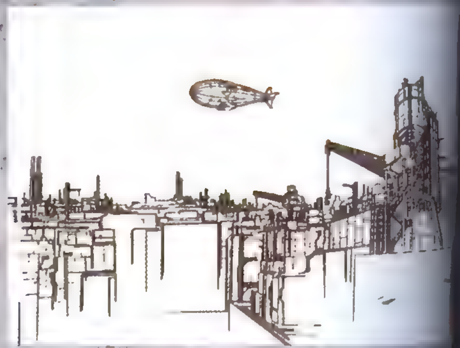


「ZEPP」ステージ原画① 46.4cm×30.1cm



ステージ原画2 25.7cm×25.7c

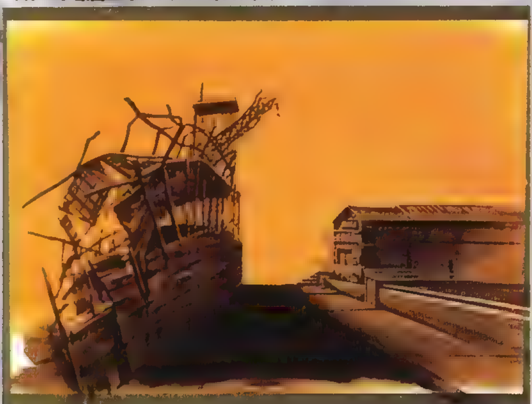
ラフイラスト① 39.9cm×29.8c



設定原画 38.4cm×25.7cm



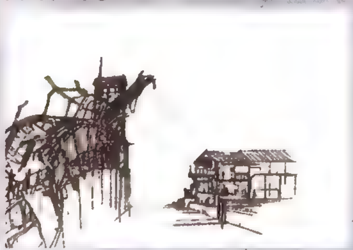
ステージ原画③ 37.7cm×27.7cm



ラフイラスト② 39.9cm×29



ラフイラスト③ 39.9cm×29.6cm

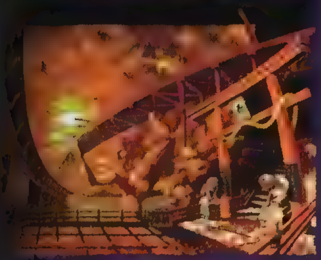


ステージ原画④ 46.5cm×24.2cm



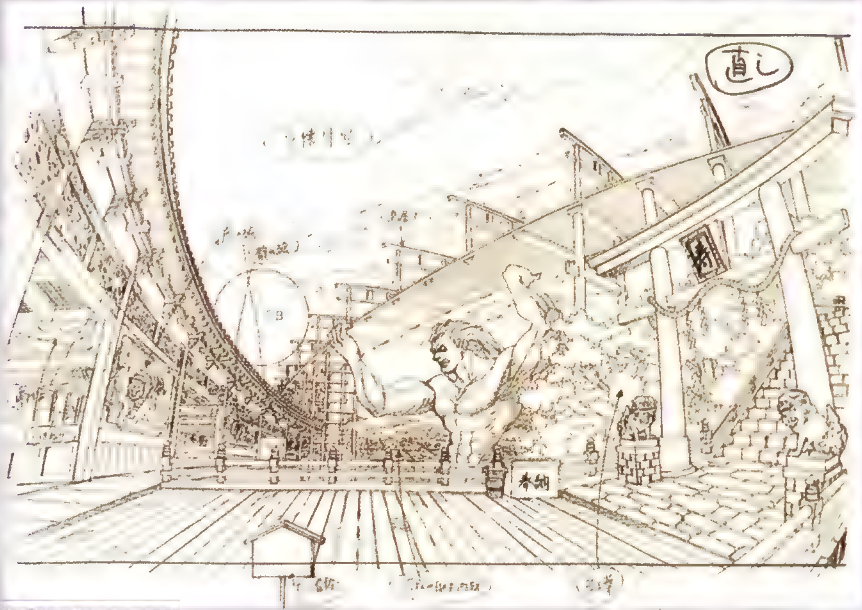
COLONY

CHIPP & BAIKEN & ANJI STAGE

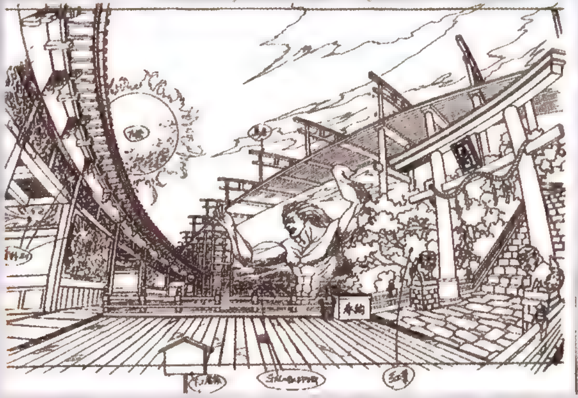




東洋の文化がにじみ出たCOLONY。「ポ…を使って、"清水の舞台"のような複雑な…を再現したかったんですが……」とのこと。…の問題で不可能だったようだが、鳥居を…不動明王の図だけで、十分に東洋木造建築…が伝わってくる。
…設定原画に大きな違いがあるのに気付い…うか？ 最初の設定では、燃えるような太…にあったのだが最終的には夕日になって…。GGXの世界観を考えれば、やはり夕日…ふさわしいだろう。

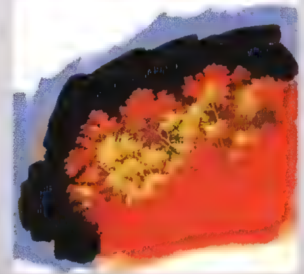


「COLONY」設定原画①
36.4cm×25.7cm

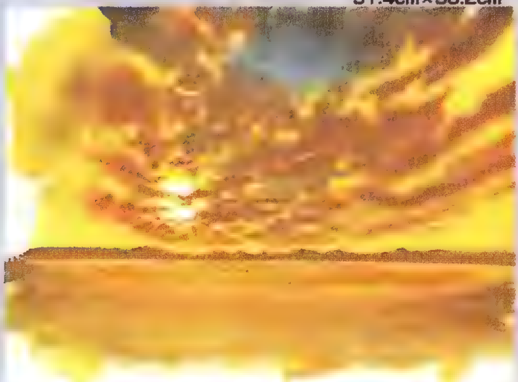


設定原画② 36.4cm×25.7cm

ステージ原画①
51.4cm×38.2cm



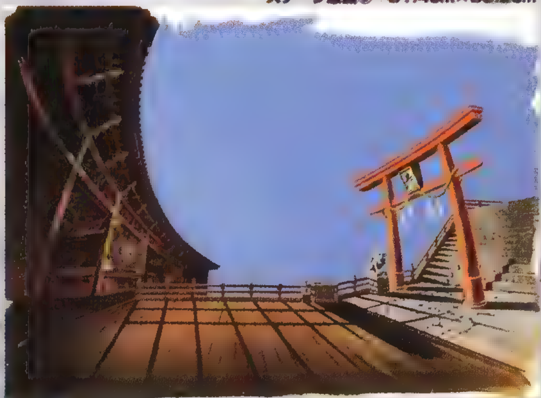
ステージ原画④ 26.5cm×25.4cm



…ージ原画③
…cm×38.1cm



ステージ原画② 51.4cm×38.2cm

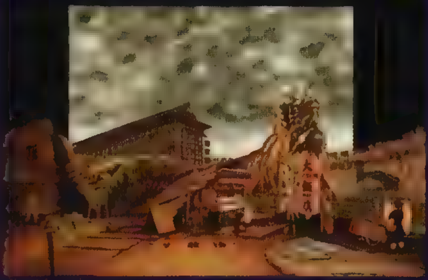


ステージ原画⑤ 28.4cm×19.3cm



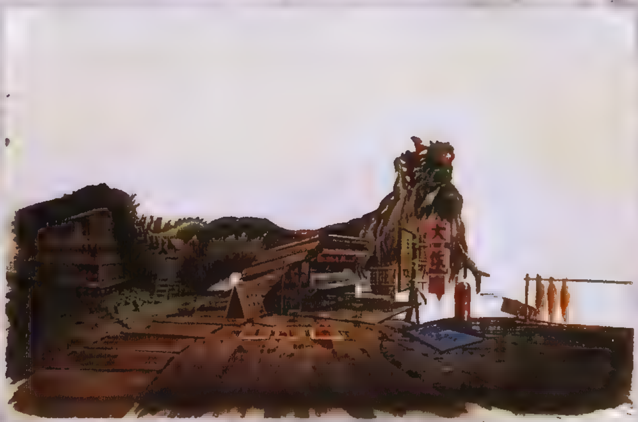
chapter 2 Colored Artworks

CHINA





●何といっても龍が注目のCHINA。『龍は生きてます。公表されてない裏設定なんですが、生きたまま焼かれてます。だから生龍焼！　紗夢は食材をここで調達して屋台で売っているのです』というスゴイ設定が隠されていたのだ。『龍は体を切り取られてもすぐに再生するという設定もありまして、ここに屋台があると非常に便利なのです』。龍が吐き出しているのは煙じゃなく、うめきのようだ。なお、遠近感のある街並みの建物を押しのけて、龍が横たわるという壮大な背景になるはずが、徐々にスケールが小さくなった結果がこれだ。

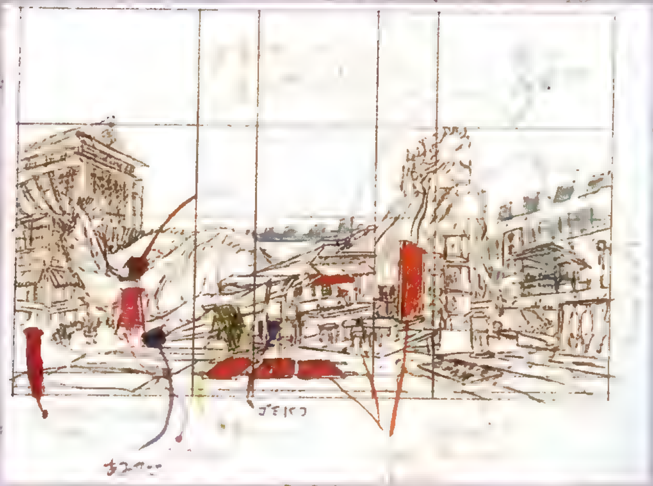


「CHINA」ステージ原画①
44.6cm×29.6cm



ラフイラスト1
39.9cm×29.6c

設定原画 36.4cm×25.7cm



ステージ原画② 44.6cm×25.4cm



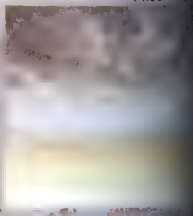
ラフイラスト② 39.9cm×29.6cm



ステージ原画③ 44.6cm×28.0cm



ステージ原画
44.6cm×30.5



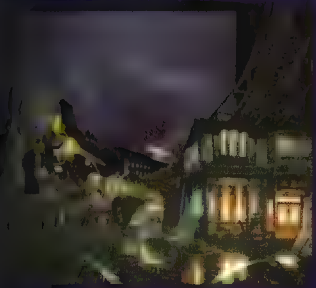


ラフイラスト② 39.9cm×29.6cm

chapter 2 Colored Artworks

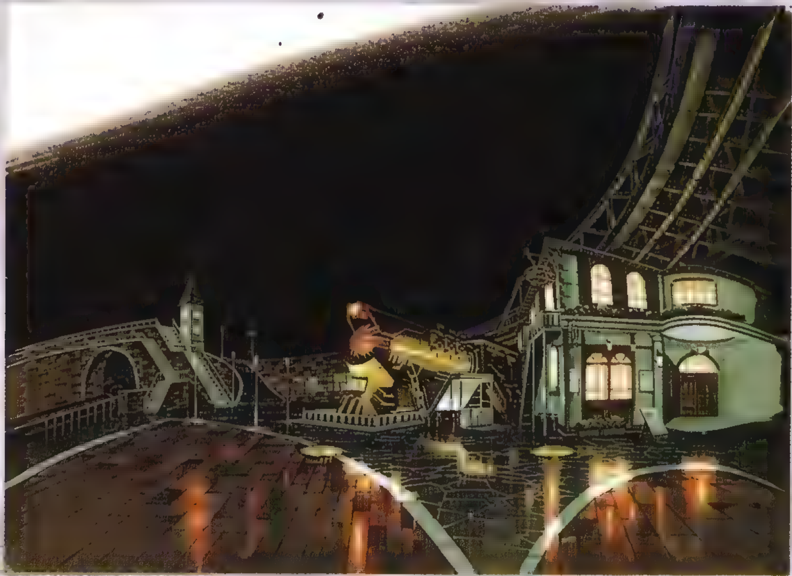
LONDON

AXL STAGE





…ONステージは、「ロンドンらしく、霧の…イメージを出したかった。そしてライティ…で綺麗さを表現したかった」そうだ。…ッドライト、周囲の家々から洩れる窓明…、実際のロンドンがどうなっているかは…、イメージした通りの仕上がりになって…。石渡氏のイメージがラフイラストに…、原画になり、データになるという行程が最…ーズに進んだのではないかと思える。



「LONDON」ステージ原画①
47.7cm×34.9cm



ラフイラスト①
39.9cm×29.6cm



47.7cm×34.9cm



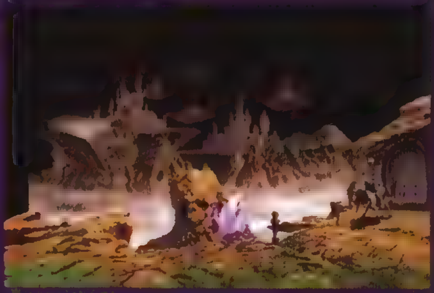
ステージ原画③ 47.7cm×34.9cm



ラフイラスト②
39.9cm×29.6cm

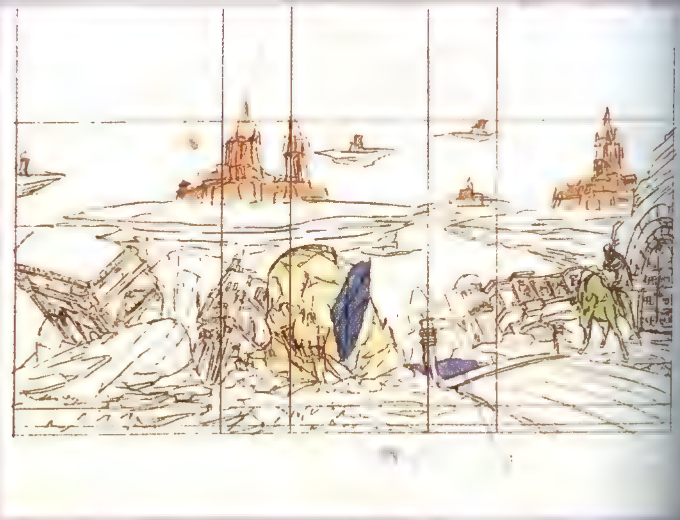
HELL

TESTAMENT STA





●骸骨型の岩が印象的なHELLステージ。「まさに地獄，異次元・亜空間という雰囲気を出したかった」というだけあって、原画も5層構造で奥深さが感じられる。また、「歴史的な建造物が岩山に彫刻化され混在しているというイメージ」も異次元空間らしさを強調している。このステージも、イメージが忠実に再現されているようだ。
　ちなみに画面右手にいる骸骨の正体は、“馬にまたがった骸骨の彫刻”である。決して動き出すことはないのだ。



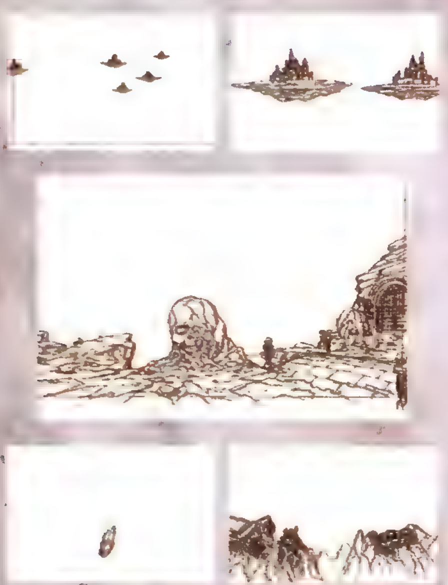
「HELL」設定原画 36.4cm×25.7cm



ステージ原画① 48.4cm×33.1cm



ステージ原画② 48.4cm×33.1cm



ラフイラスト①～⑤ 39.9cm×29.6cm



ステージ原画③ 48.4cm×33.1cm

ステージ原画⑤ 48.4cm×33.1cm



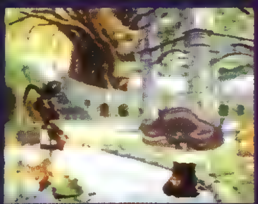
ステージ原画④ 48.4cm×33.1cm



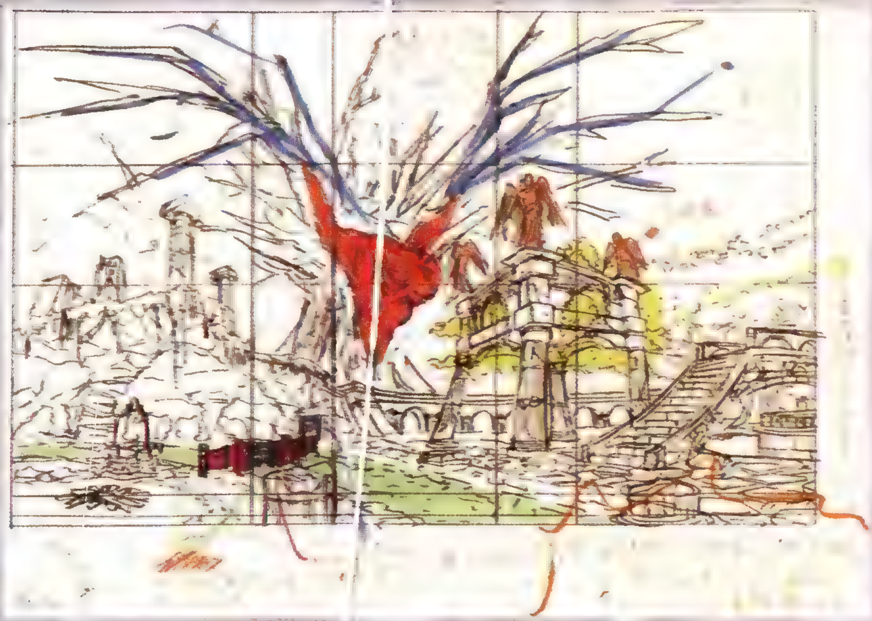
GROVE

DIZZY STAGE





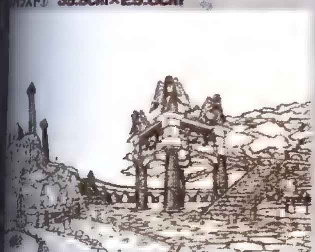
を天使をモチーフにした木で、聖域であること
現しました。枝部分が羽根のように広がり、
に人がいるかのように見える木が存在する。
いう設定にある場所が、このGROVEです」。
の主張が十分に伝わってくるステージであ
。「実は、何となく人に見えるかな？」と
程度でイメージしてたのですが、できあがっ
たら最初に木が人になってました……」。確
"木目にまぎれるように、さりげなく女性の
をとっている"という注意書きがある……。

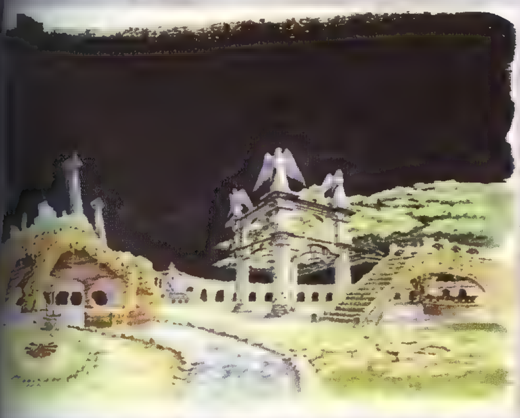




ステージ原画①
464cm×325cm

ラフイラスト① 39.9cm×29.6cm





ステージ原画2
46.4cm×32.4cm

ラフイラスト② 39.9cm×29.6cm



GUILTY GEAR PETIT
プチキャラコレクション

ギルティのキャラクターたちが、ちっちゃくなってワンダースワンの世界に殴り込み！ ここでは、ワンダースワンソフト『ギルティギア プチ』用に描き起こされた、可愛いソルたち&オリジナルキャラ・ファニーを紹介しちゃうぞ。



発売元／予定日：サミー（株）／2001年1月
ジャンル　：格闘アクション
プレイ人数：1～2人
通信環境　：通信対応
対応機種　：ワンダースワンカラー専用

ファニー・プロフィール
今回の参加目的◇ボルドヘッドを探すため
大切な物◇母の形見の注射器
嫌いな物◇病院のニオイ
出身◇不明
血液型◇O型
趣味◇お昼寝

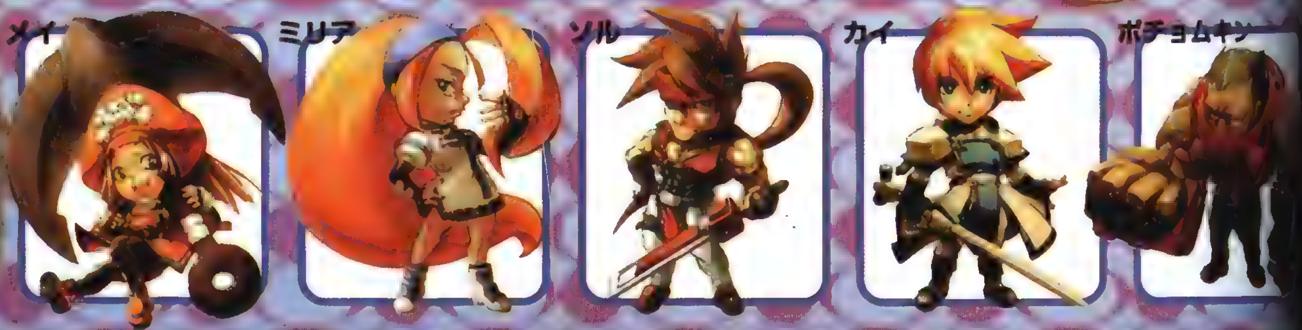


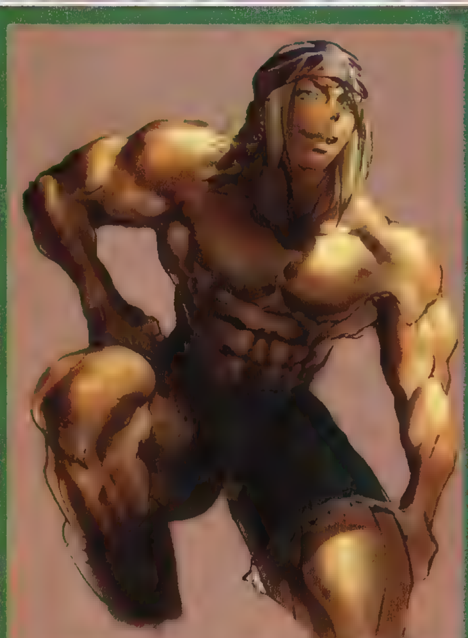
ファニー

「ギルティギア プチ」のオリジナルキャラクター、ファニー。大きな注射器と白衣がトレードマーク。帽子から覗く広めのおでこがかわいい。

GUILTYGEAR PETIT ILLUSTRATOR PROFILE
名前：エミィ
職種：ディレクター、デザイナー、[illegible]イラスト担当
使用機材：[illegible]、コピック、Photoshop

メイ　ミリア　ソル　カイ　ポチョムキン





エンディングを飾った[illegible]、筋肉親父アンセル。



珍しいボルドヘッドとメイの組み合わせ。

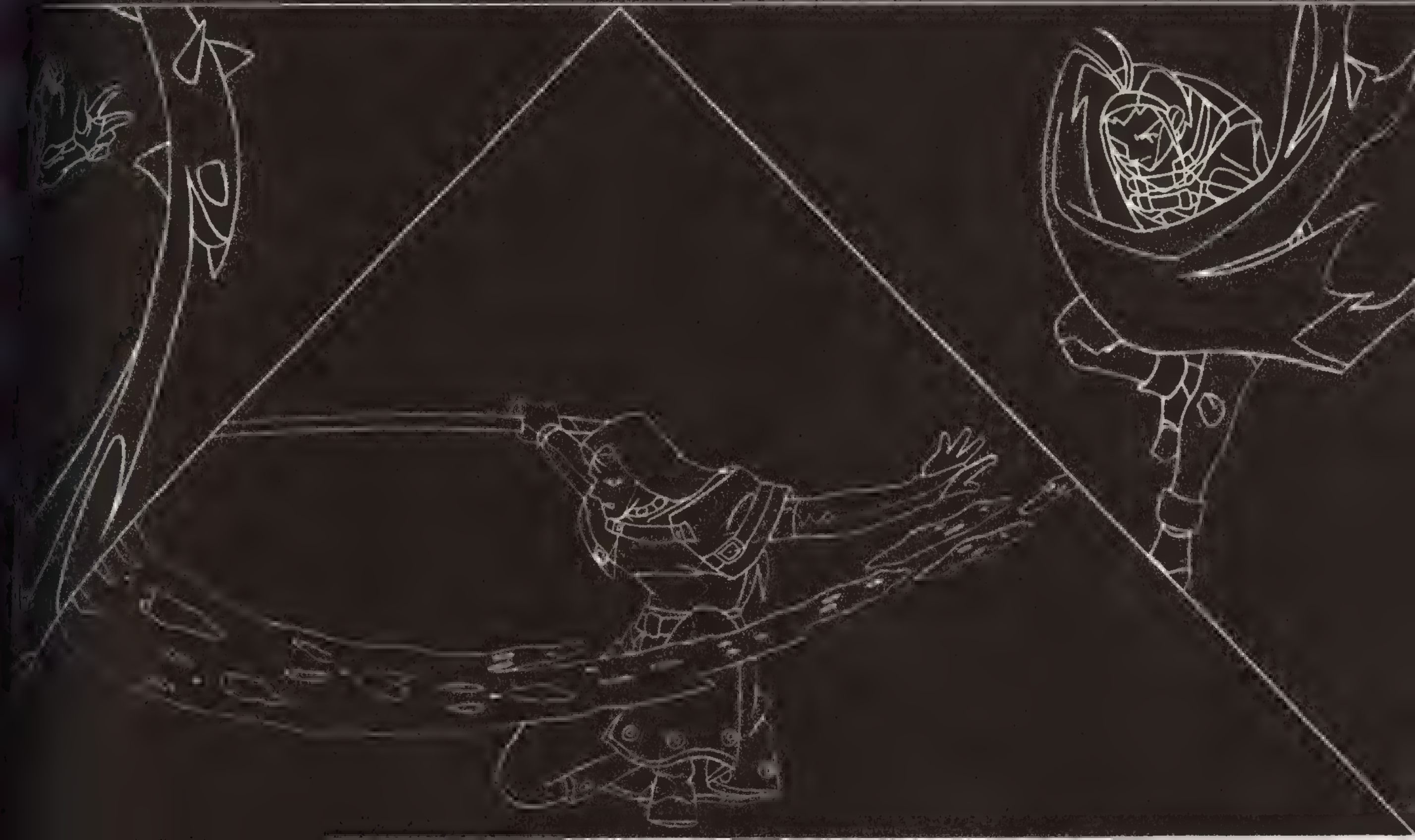
[MAXIMUM]
カラーイラストコレク[ション]

[MAXIMUM]は、アークシステムワークスがファンクラブ向けに発行している会報の名前なのだ。中には楽しい話題やゲーム情報の他、ここで紹介していく[illegible]な、石渡さんや、会報の制作スタッフ[illegible]あり『ギルティギア プチ』のイラスト[illegible]掛けているエミィさんの貴重なイラ[illegible]掲載されているぞ。入会方法など会[illegible]いての詳しい情報は、222ページ[illegible]ているので見てみてね。





Chapter 3
Drafting Artworks II



CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

Profile

身長：183cm
体重：67kg
血液型：B型
出身：日本だと主張（アメリカ）
誕生日：2月9日
アイタイプ：赤
趣味：夢を見ること
大切なもの：睡眠薬
嫌いなもの：悪夢、マフィア、ギャング、やくざ
CV：三浦 岳
バトルスタイル：忍術による、持ち前のスピードを活かした戦闘を得意とする。





chapter

かつては恩師の仇を討とうとする復讐者だったが、前大会を糧として精神的に大きく成長し、今では他者を思いやる心が生まれつつある。



OPENING

オープニング原画

Story

する魂

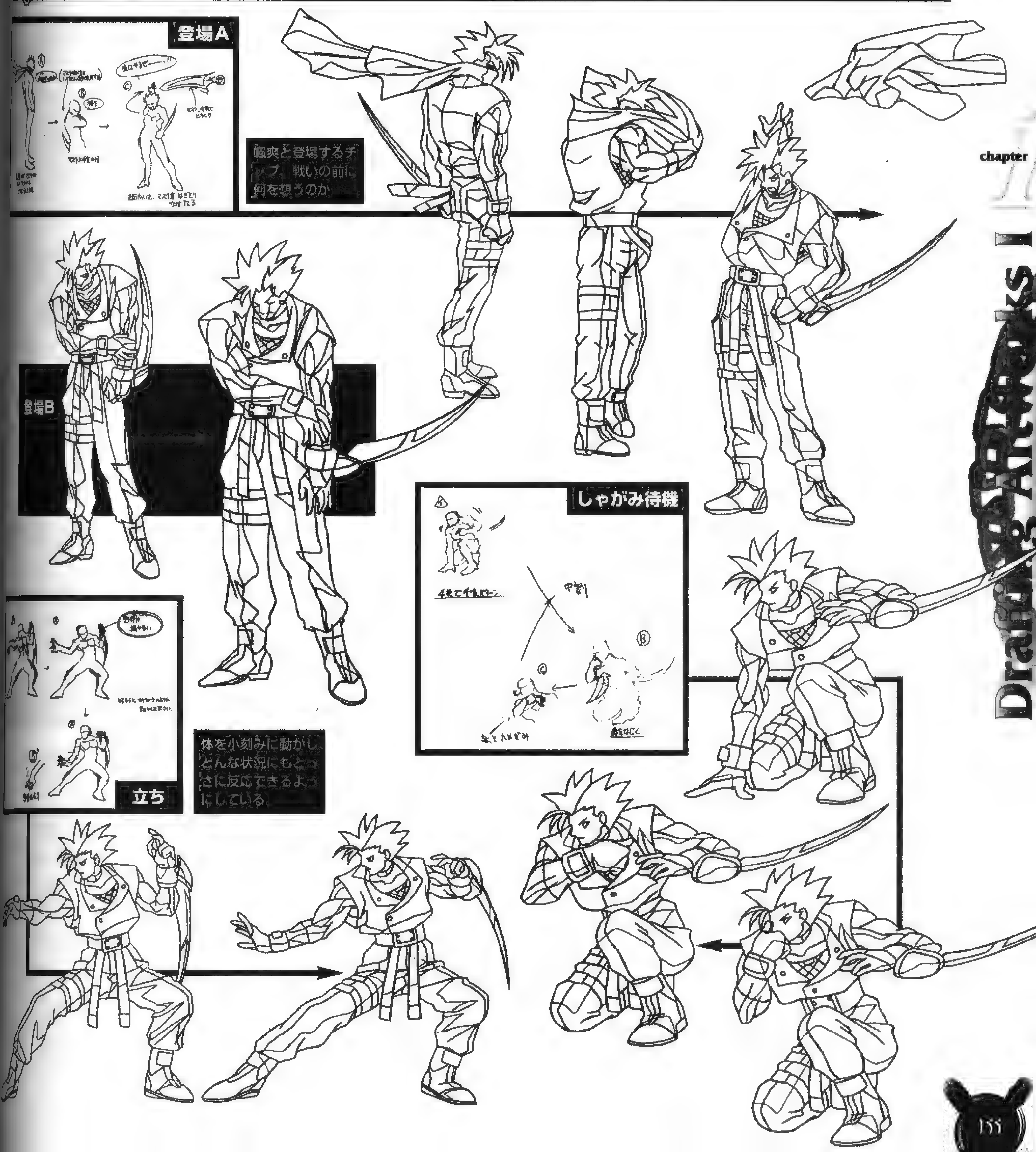
年期にドラッグにハマったチップは、バイヤーとしてマフィアに属していた。
かし、そんな彼自身もいつしか麻薬に溺れ、仕事ができなくなってしまう。用済
となったチップは組織に始末されかかるが、そんな彼を助けたのが一人の忍者で
った。恩を感じたチップは、生まれて初めて、人と心を交わすこととなり、その
に師事することになる。だが、ある日、恩師は無残にも組織に殺されてしまう。
の日から怒りに震えたチップは、単身組織に復讐を誓うのであった。


苦悩の果てに


前大会で決勝に残ることもできなかった彼は、自分の精進が足りなかったことを素直に反省し、再び修行に明け暮れていた。また、ジャスティスの死を目の当たりにした時、大量殺戮を行ったこの化け物でさえも、実は救いを求めていたことに気付いた彼は、本当の「救いの手」とは何であるのか、その正体の模索をも続けていた。

チップのもとに、人に害を成さないギアが存在するという情報が流れてきたのは、そんな修行の只中のことであった。

本動作 忍術を会得したチップ。細身だが強靱な肉体から溢れる躍動感と驚異的なスピードで相手を圧倒する




勝利A
勝利B
勝利C
後退
前進



リーチが短いチップ。相手に接近する手段としてダッシュは非常に重要だ。恐れず相手の懐に飛び込め。

防御＆やられ動作

のけぞりポーズやダウンポーズをオーバーにすることで細身で比較的体重が軽いチップを上手に表現している。

立ちガードA



しゃがみガード



立ちガードB

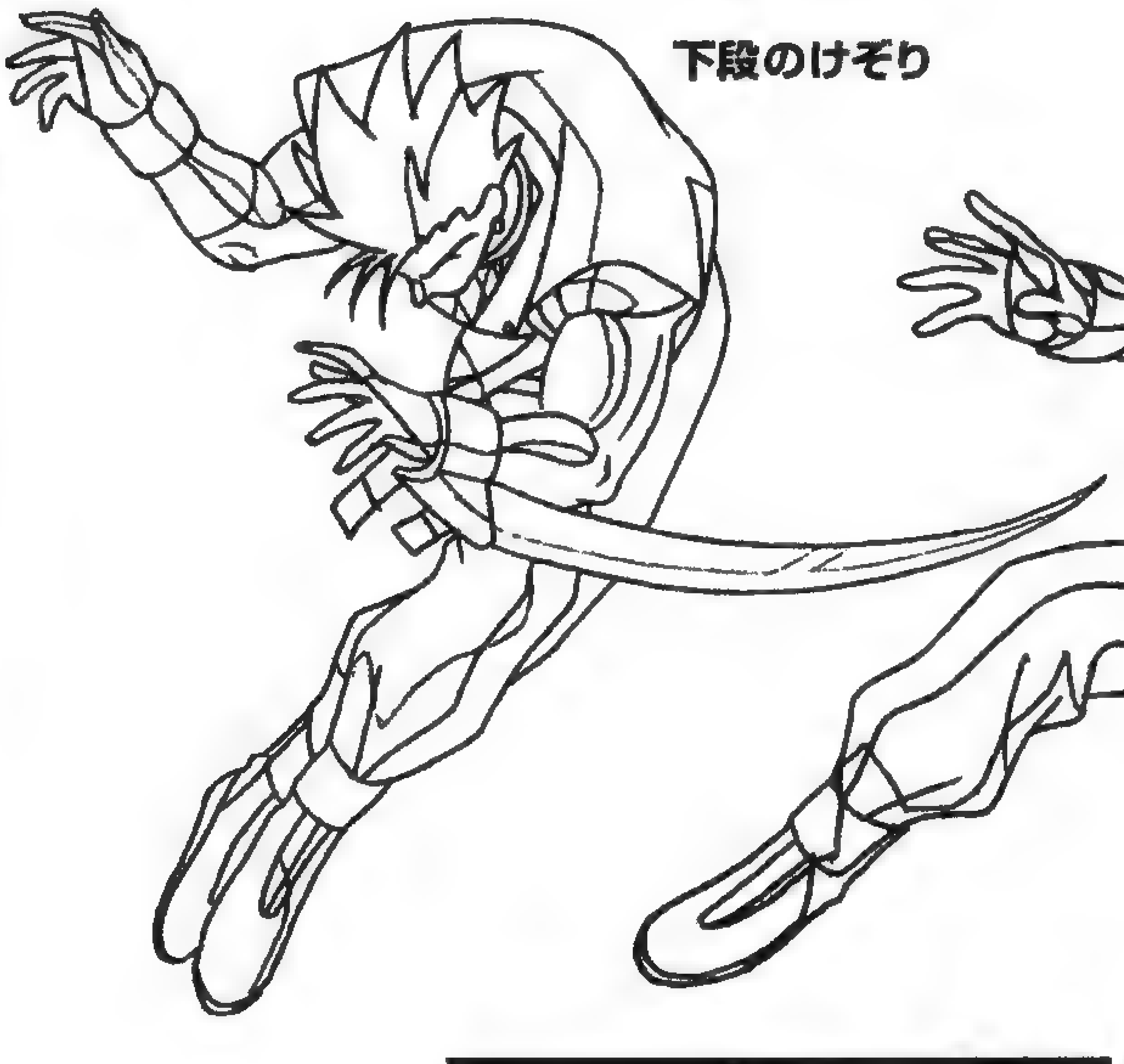


長身だが意外と細身な
チップ。全身に力を込め
相手の攻撃に耐えてい
様子がよくわかる。



上段のけぞり

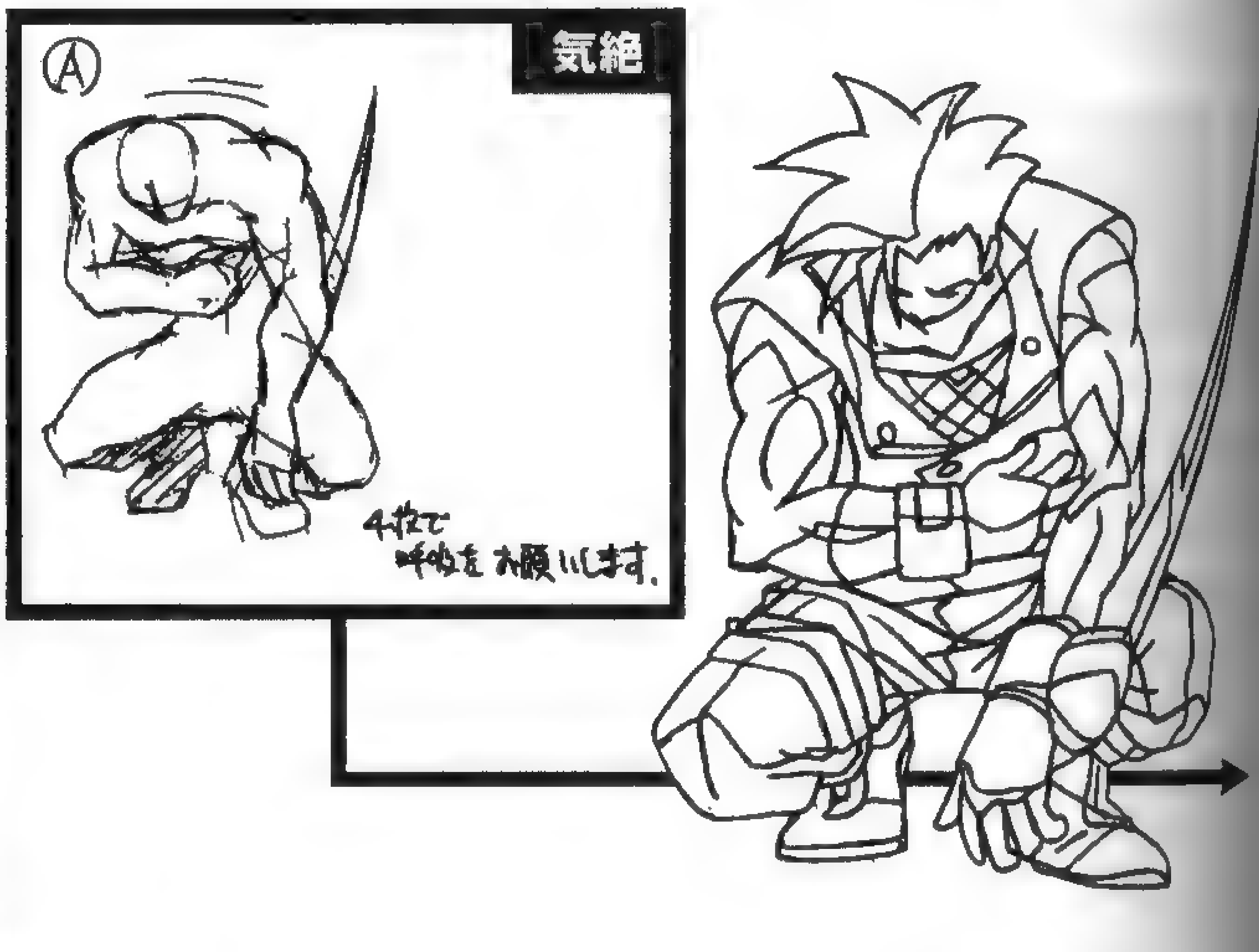
下段のけぞり



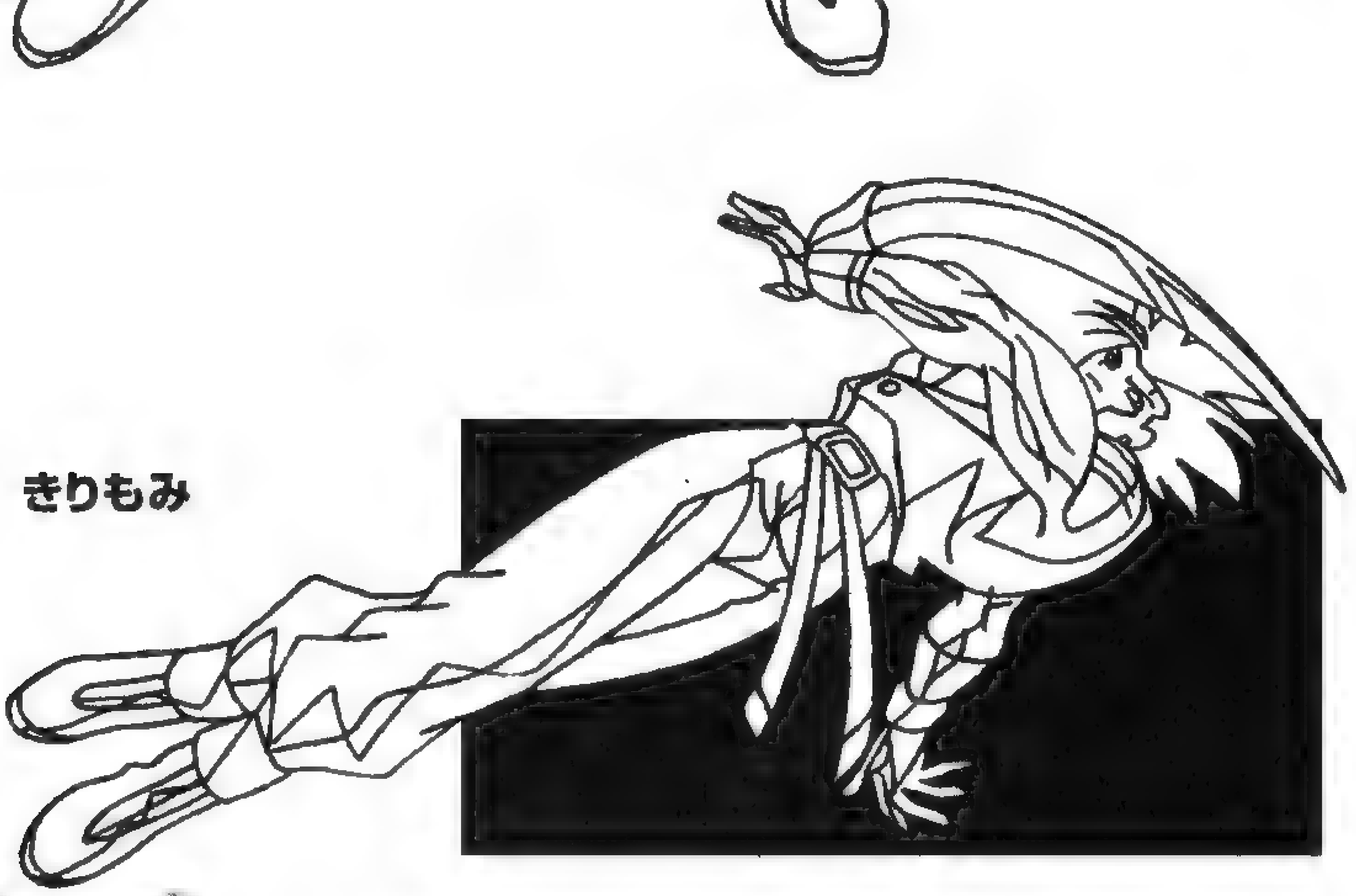
しゃがみのけぞり

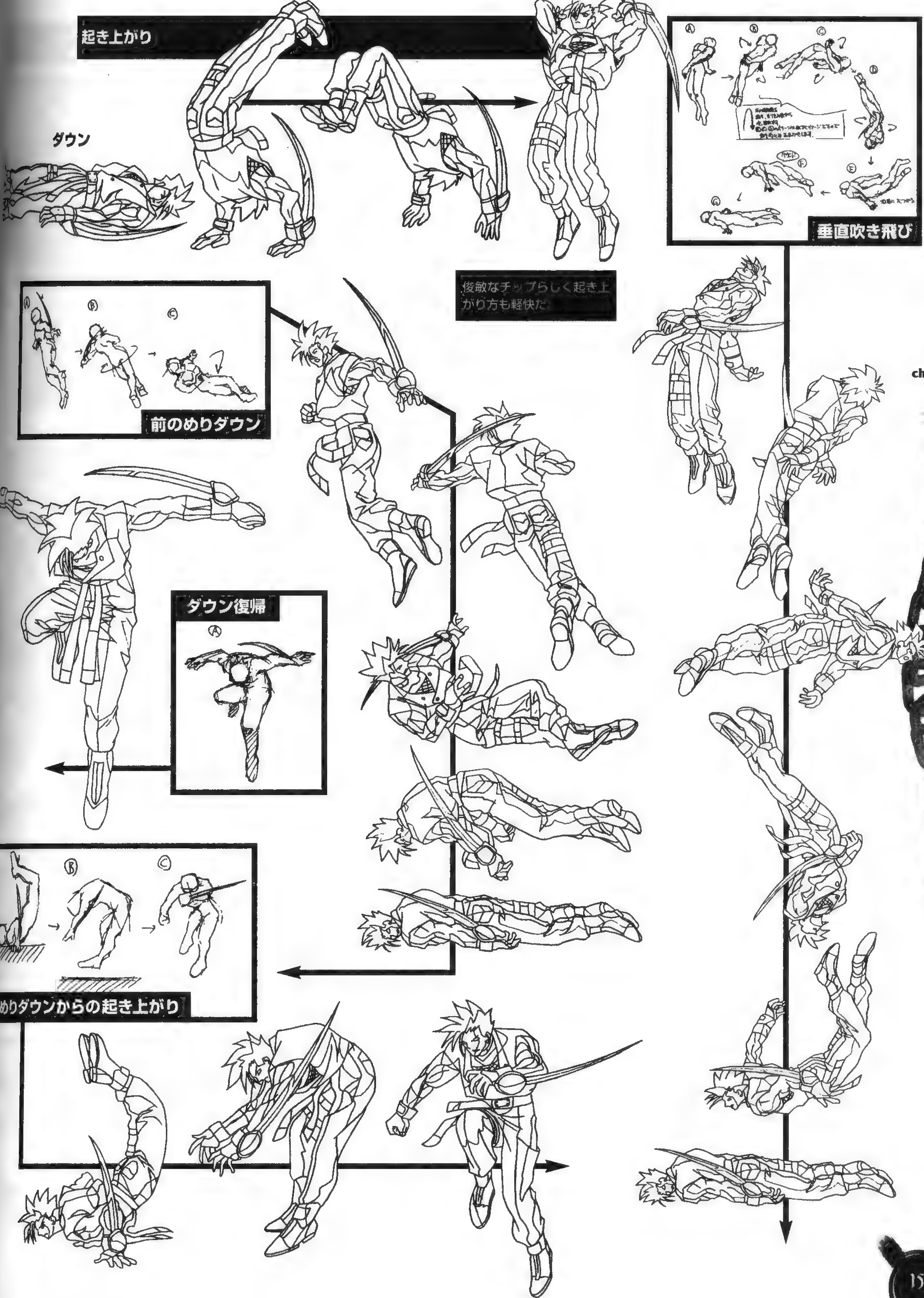


気絶



きりもみ

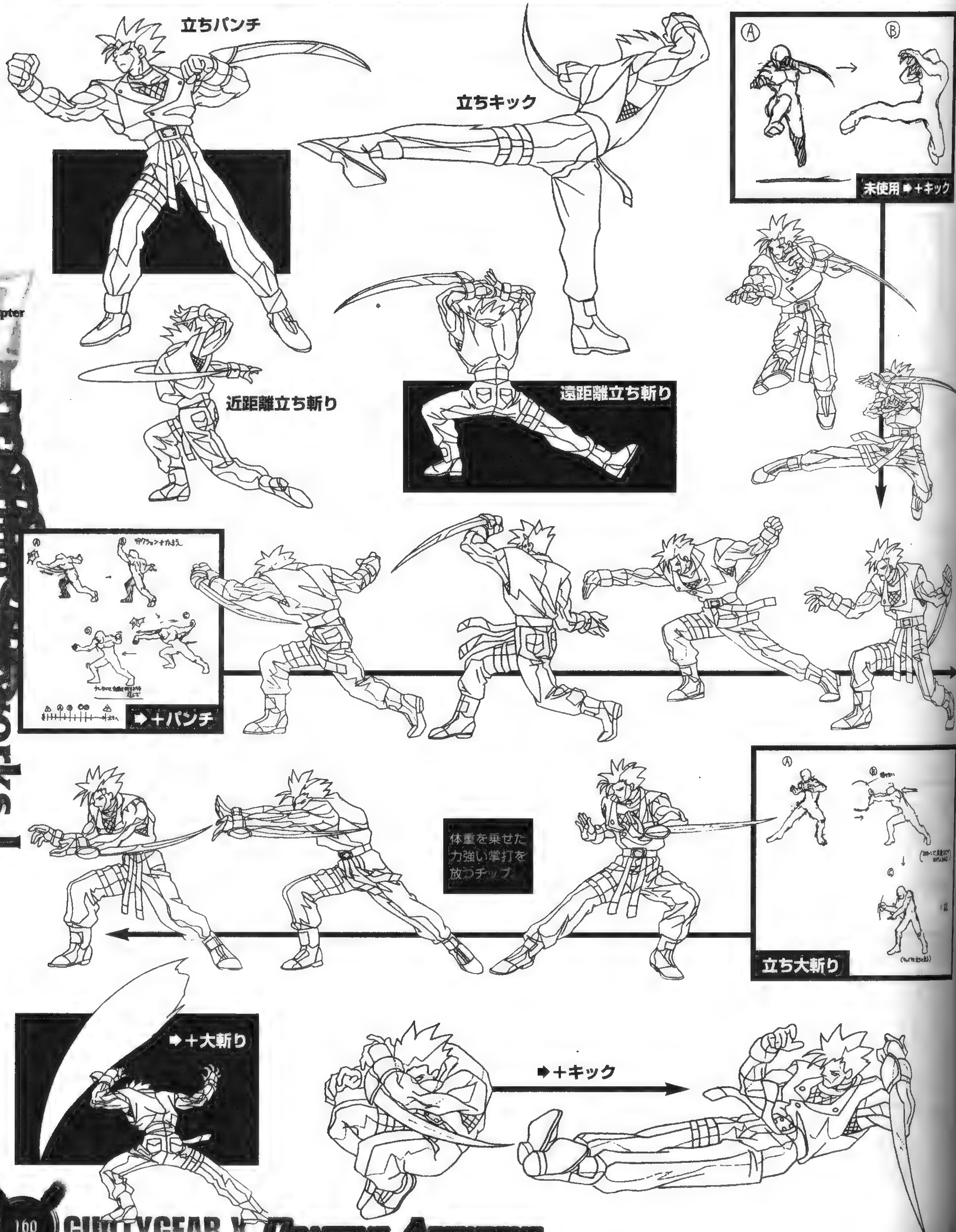





俊敏なチップらしく起き上がり方も軽快だ

攻撃動作

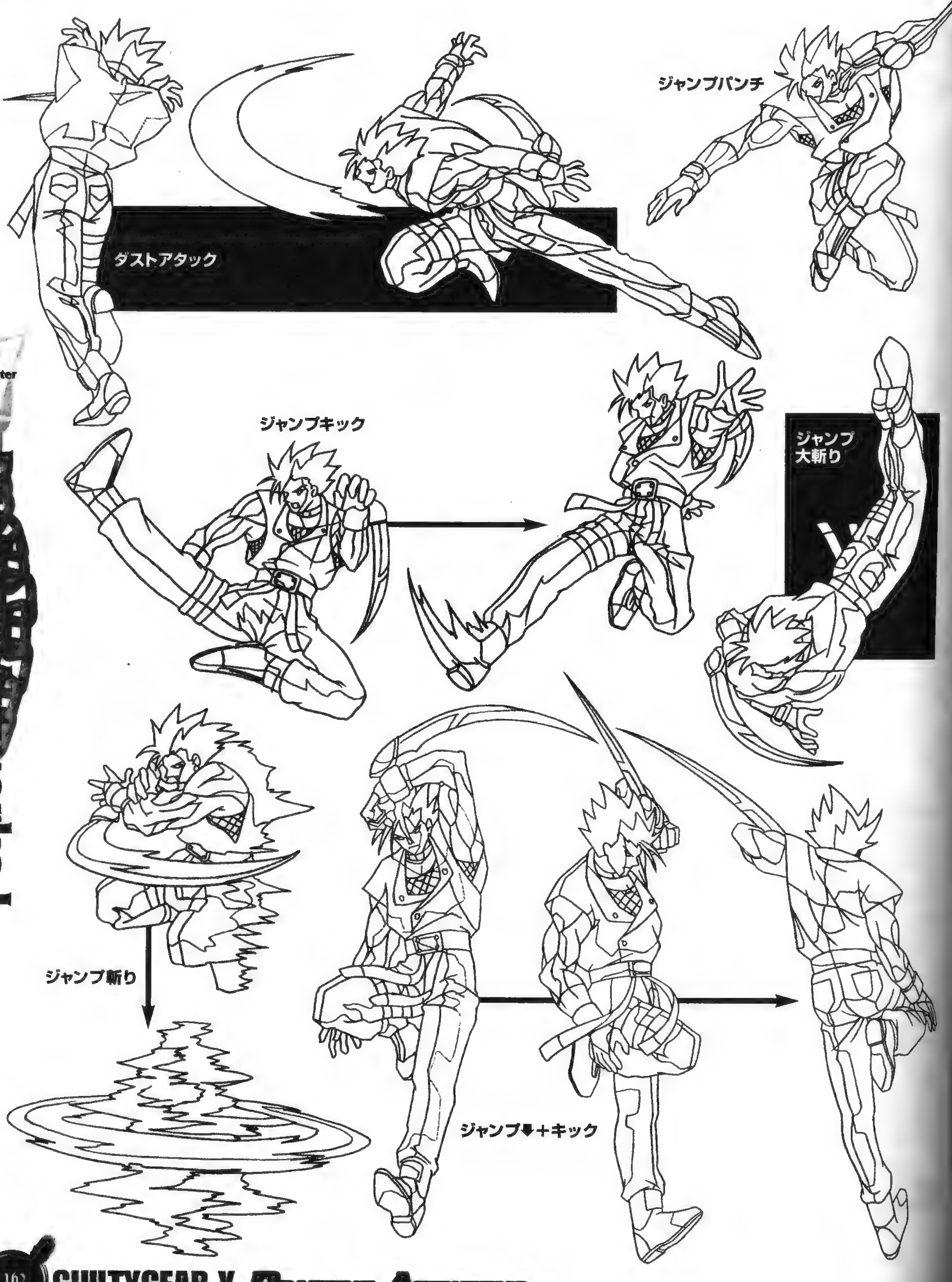
チップの信条はスピード。相手が捌ききれないほどの高速な攻撃で相手を翻弄する。



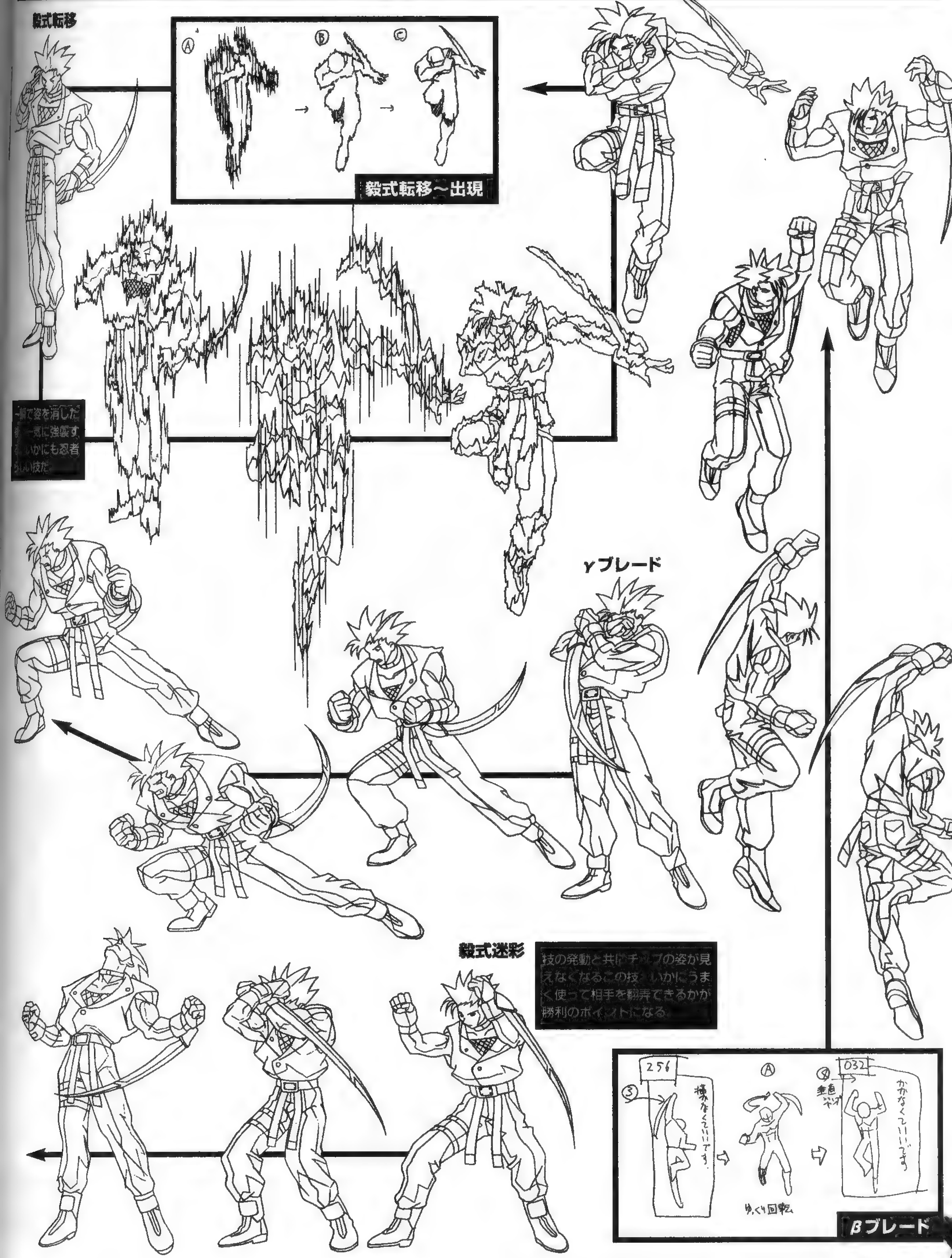
chapter 1 Drafting Artworks I



投げてから追い打ちまでが流れるような動作で描かれているのが判るだろうか。


ジャンプパンチ
ダストアタック
ジャンプキック
ジャンプ
大斬り
ジャンプ斬り
ジャンプ⬇+キック

必殺技 チップの必殺技は恐らしくスピード感があるものやトリッキーなものが多い。



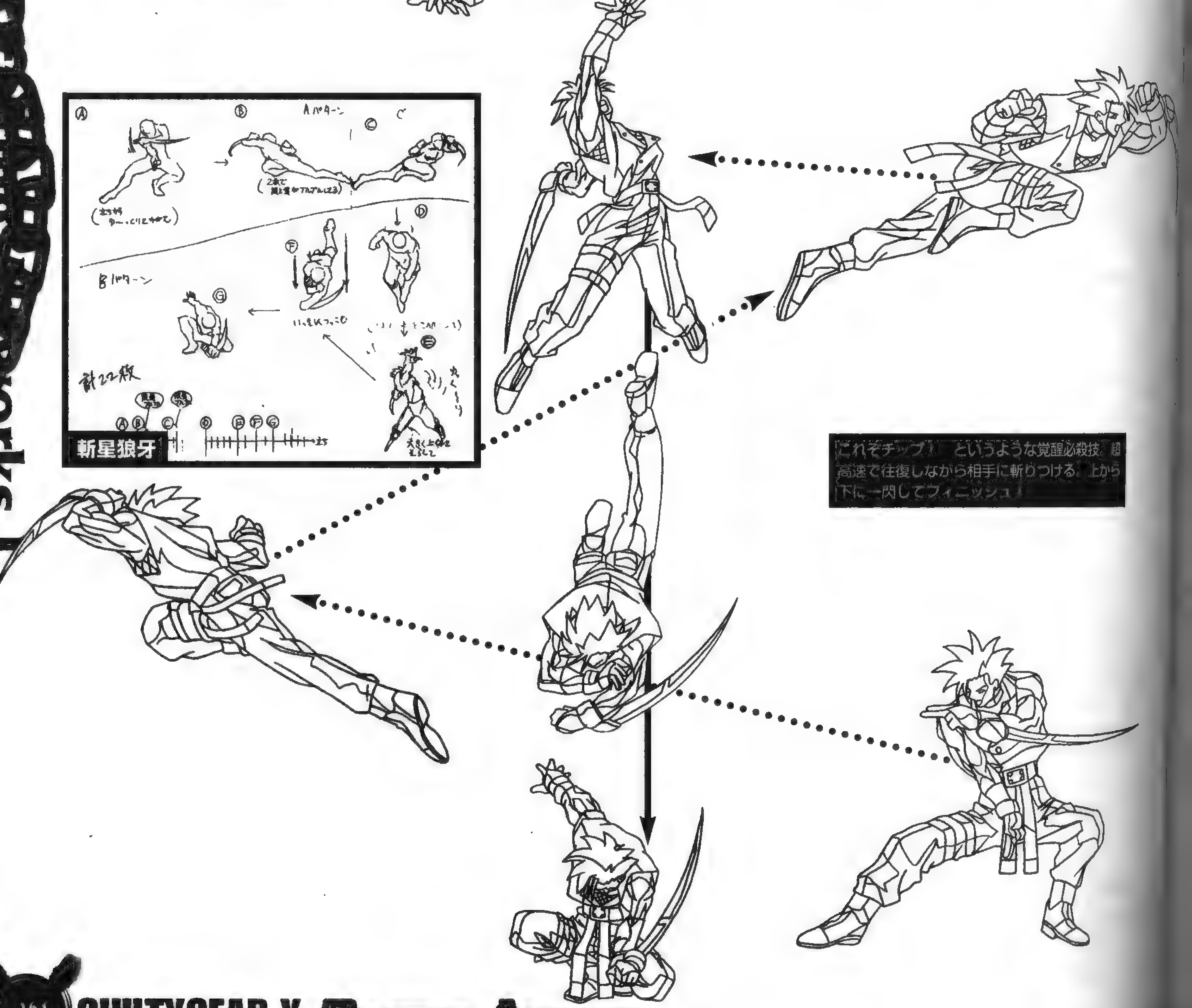
一瞬で姿を消した後一気に強襲する。いかにも忍者らしい技だ。

技の発動と共にチップの姿が見えなくなるこの技、いかにうまく使って相手を翻弄できるかが勝利のポイントになる。

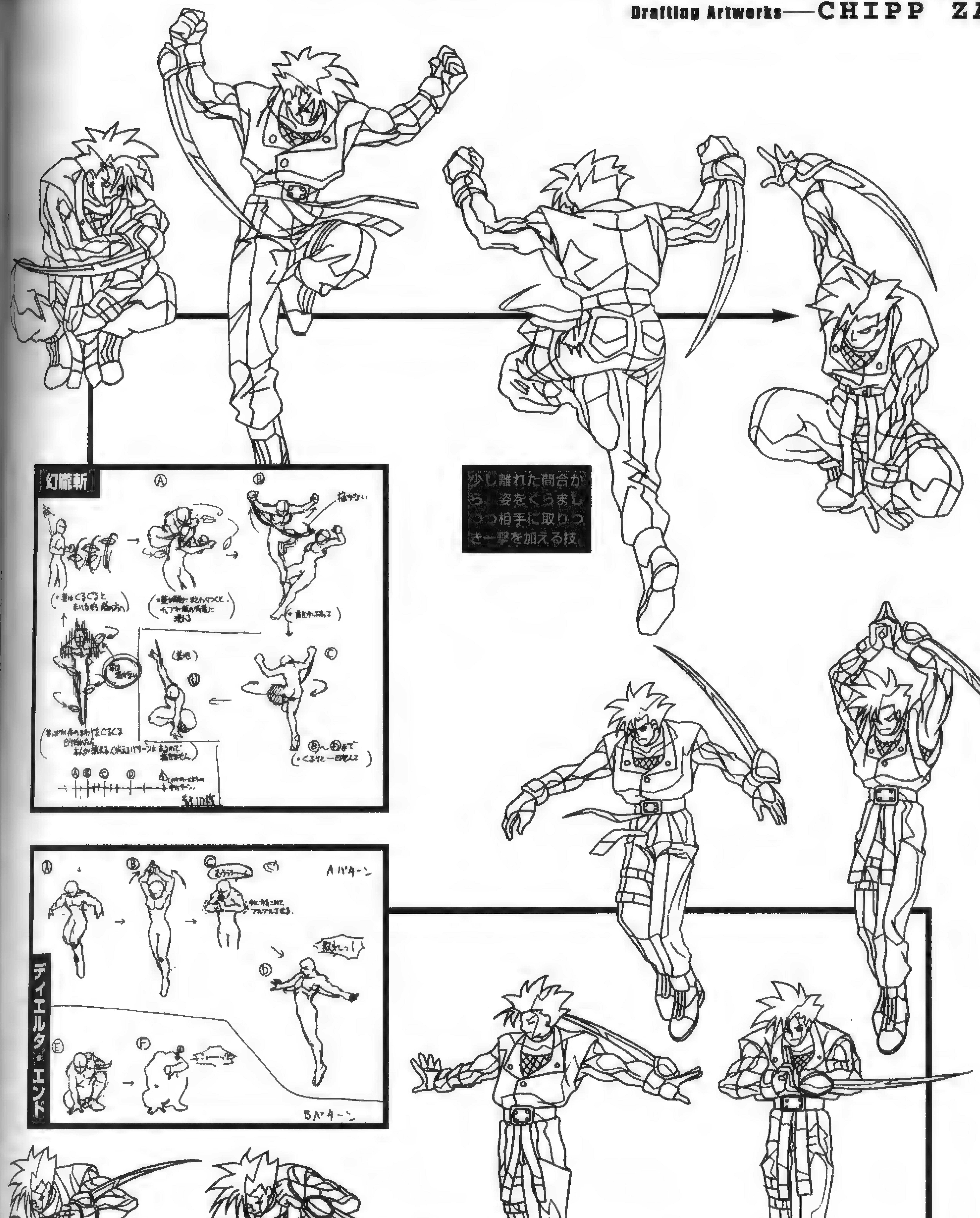
αブレード



高速で相手の脇をすり抜けつつ斬撃を加える技。見切れるか？



これぞチップ！！ というような覚醒必殺技。超高速で往復しながら相手に斬りつける。上から下に一閃してフィニッシュ！



少し離れた間合から、姿をくらましつつ相手に取りつき一撃を加える技

チップ=ザナフとは?

チップは「忍者」という設定なのでクナイを持つキャラにしようとしたんですが、「剣を逆手に持つ」というのはソルが先にやってしまっていたので、試行錯誤の結果、現在のデザインに落ち着きました（石渡 太輔）

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ

Profile

身長：169cm
体重：48kg
血液型：B型
出身：アサシン（ロシア）
誕生日：孤児のため不明
アイタイプ：青
趣味：猫を追いかけ回すこと
大切なもの：貞操
嫌いなもの：ザトー、抜け毛
CV：住友 優子
バトルスタイル：自らの髪の毛を武器とする接近戦タイプ。攻撃力とリーチに欠けるが、他者を圧倒するスピードは、それを補って余りある。



禁呪、卑・泥獄堕法第六法『アングラ』を施され、髪の毛を意のままに操る力を得た元暗殺者。GGXではよりセクシーに。





OPENING
オープニング原画

Story

悲しき凶器

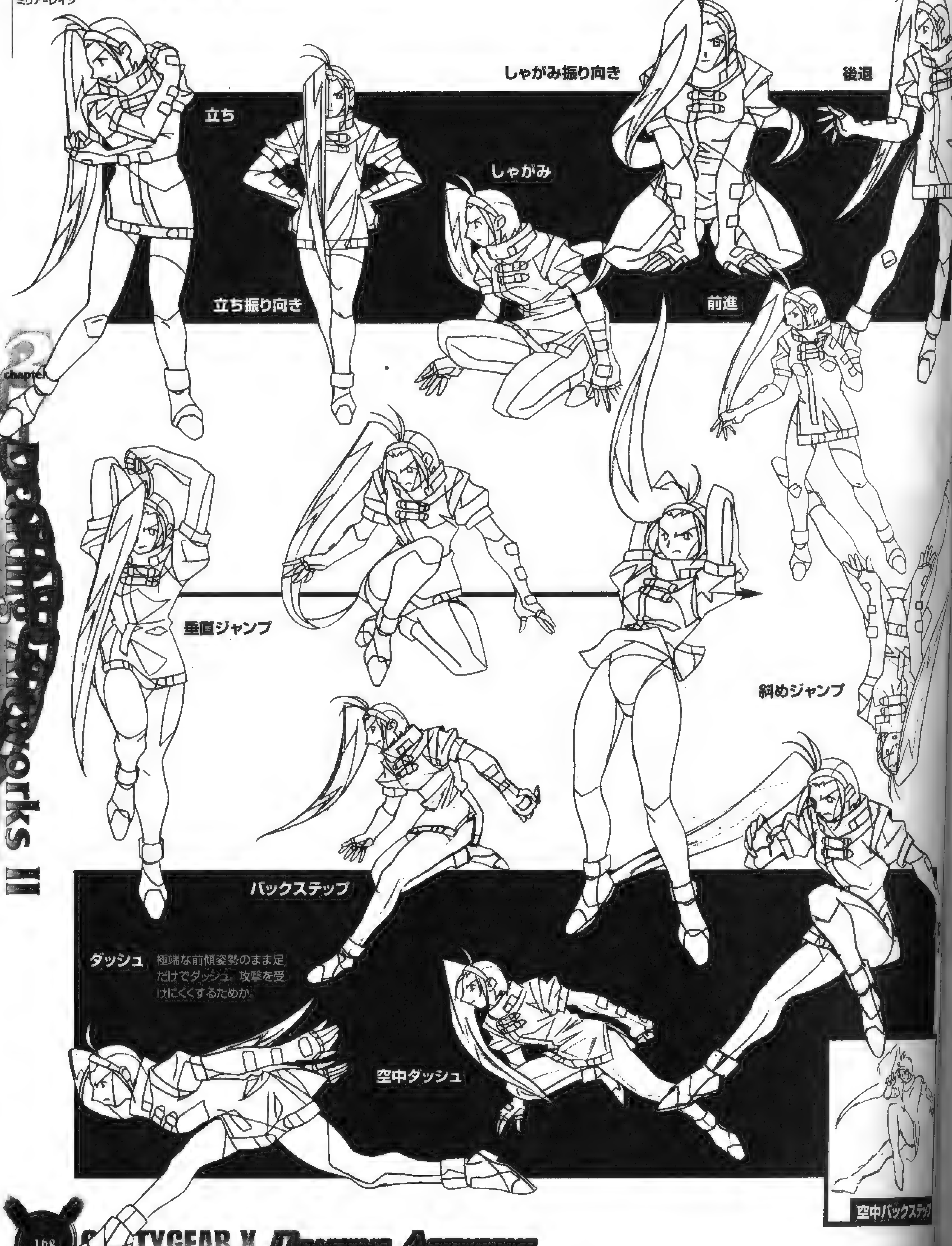
幼少の頃に両親を失ったミリアはアサシン組織に引き取られ、髪の毛を使った暗殺術を叩き込まれた。
しかし、彼女の中のわずかな善意が罪無き人間を殺すことに抵抗し、組織を脱退、逃亡の身となる。追われる身となった彼女は逃げ続けることよりも、組織を壊滅させたほうが効率がいいと考え、ジャスティスが企てた大会に出場。同じく大会に出場していた組織のリーダー・ザトーとの対決を経て結果的に壊滅計画は成功するのであった。


決別の時

前大会にて自由を獲得した彼女は、人並みの平和な生活を手に入れる。しかし尚、彼女の中には拭い去ることのできないわだかまりがあった。それは、廃人同様と化したザトーに対しての想いである。生き残るためとはいえ、組織の中では目をかけてくれた「師」を再起不能へ追いやったことへの罪悪感……。そして、そのザトーが完全に絶命していないことから、再び自分の前に現われるのではないかという恐怖。それらが入り混じり、ミリアの中で複雑な感情を形作っていった。
そして、彼女の苦悩は一つの結論へとたどり着く。
「奴に……とどめを刺さなくては」

基本動作 静的なものは妖艶な、動的なものは疾走感のある基本動作 ミリアの性格と性能がよく出ている



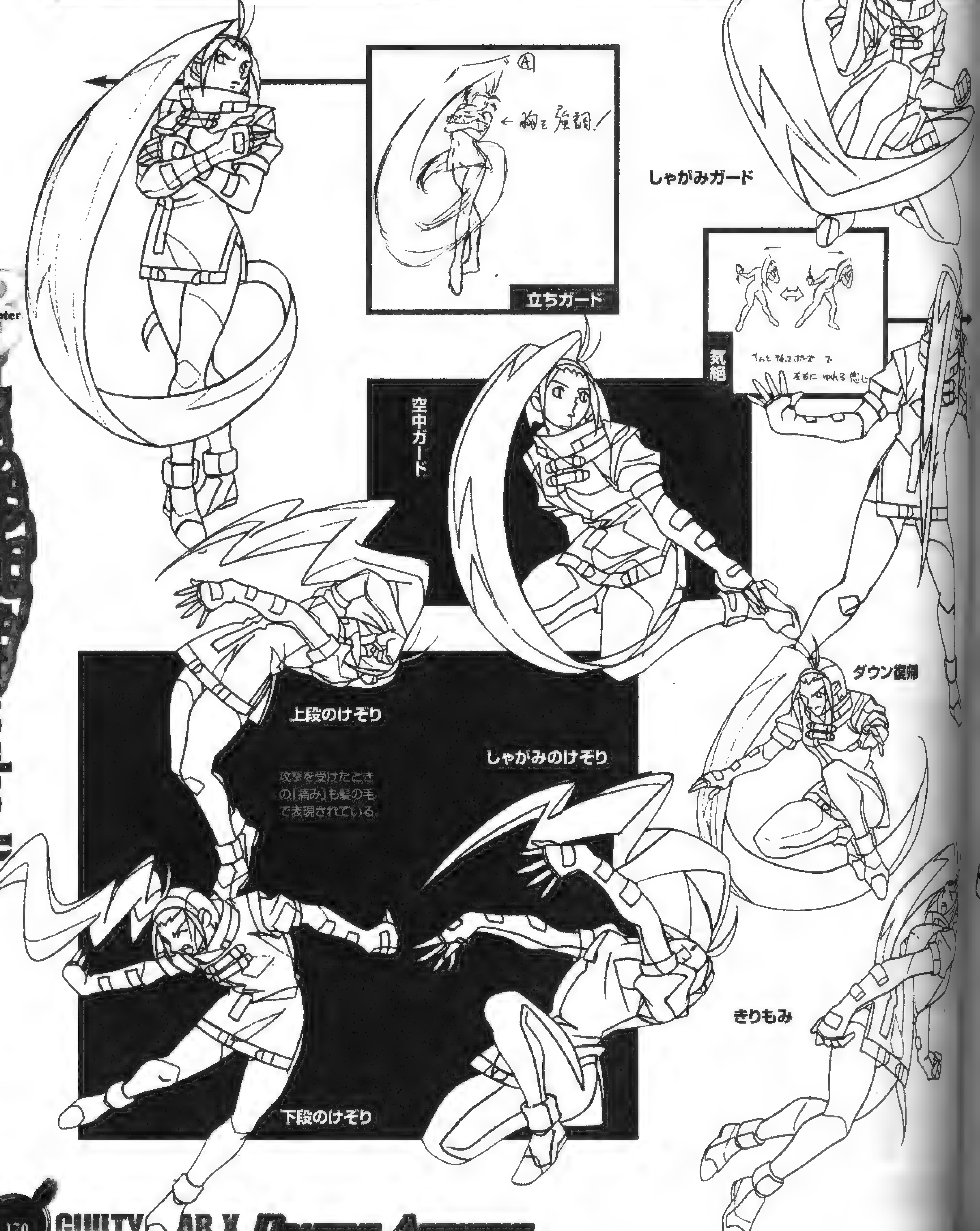

しゃがみ振り向き
後退
立ち
しゃがみ
立ち振り向き
前進
垂直ジャンプ
斜めジャンプ
バックステップ
ダッシュ 極端な前傾姿勢のまま足だけでダッシュ。攻撃を受けにくくするためか。
空中ダッシュ
空中バックステップ



ミリアらしい髪の毛を使った挑発。かなり細かい動きも可能なようだ

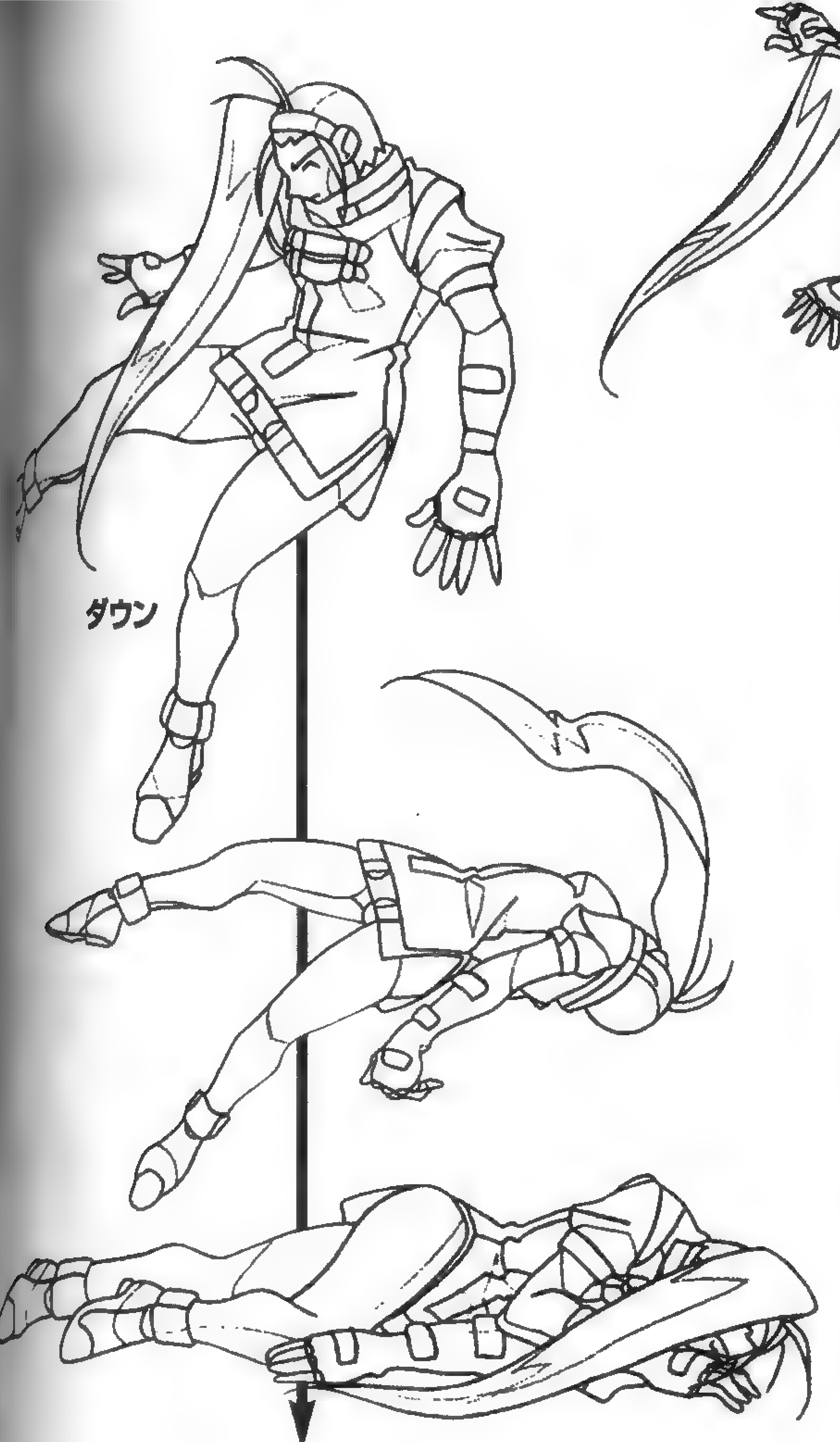
防御&やられ動作

やられモーションが色っぽいミリア。か弱い女の子なので(?)、防御は髪の毛におまかせです。

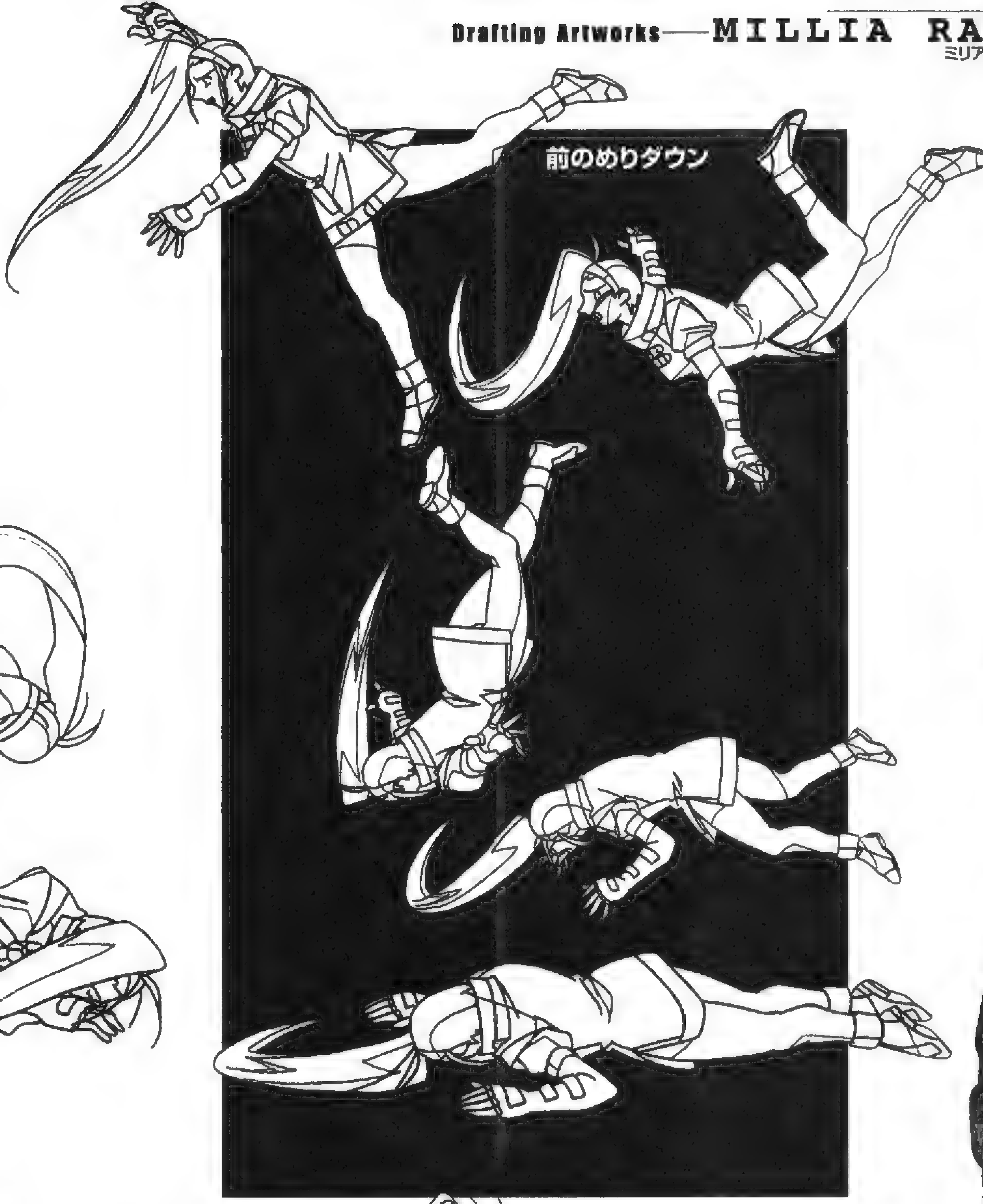


攻撃を受けたときの「痛み」も髪の毛で表現されている。

ダウン



前のめりダウン



起き上がり



垂直吹き飛び



前のめりダウンからの起き上がり


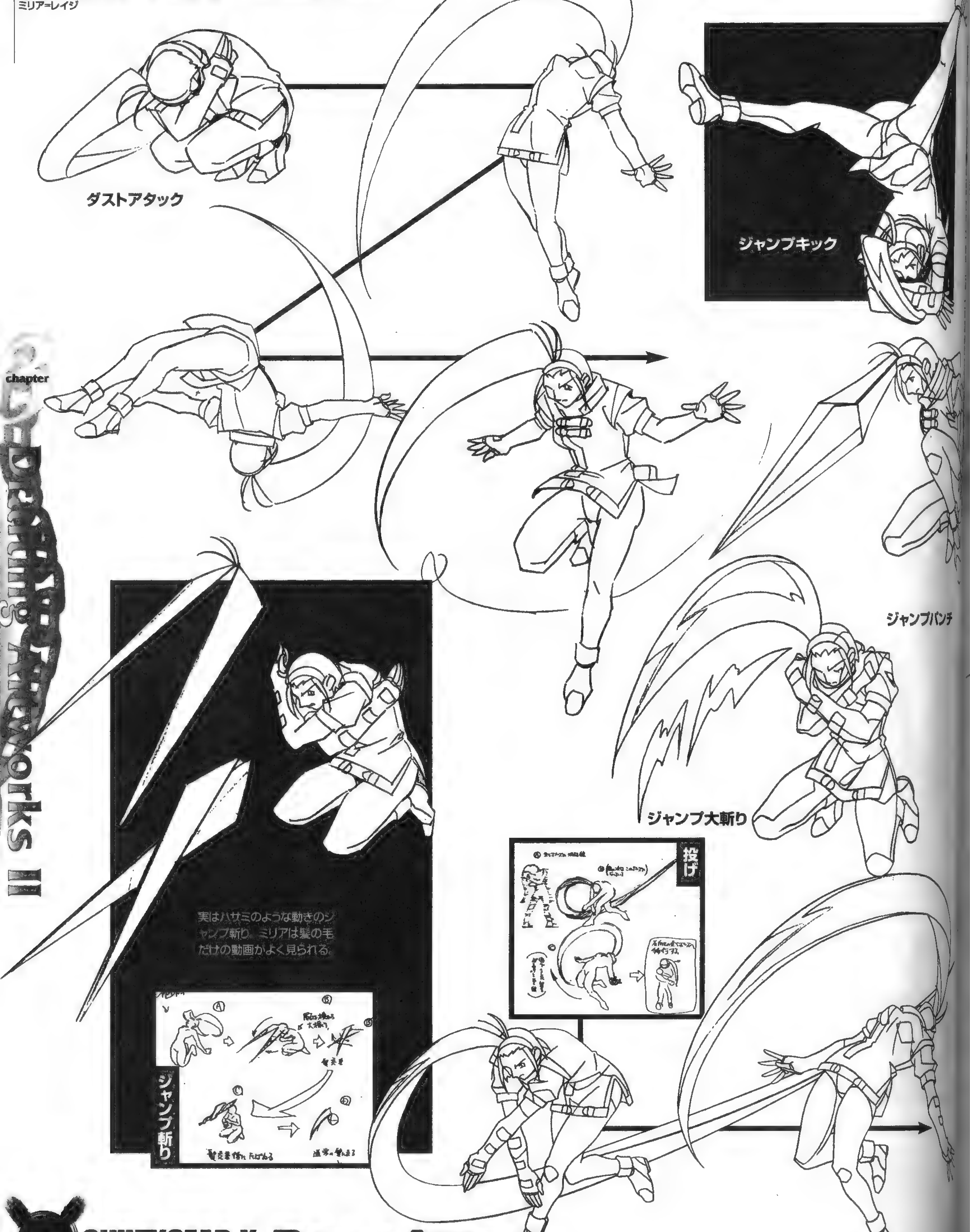
起き上がりひとつにも髪の毛を使用。便利このうえなし？



攻撃動作 アサシンとして仕込まれた体術と、変幻自在の髪の毛。ミリアの本領発揮だ。

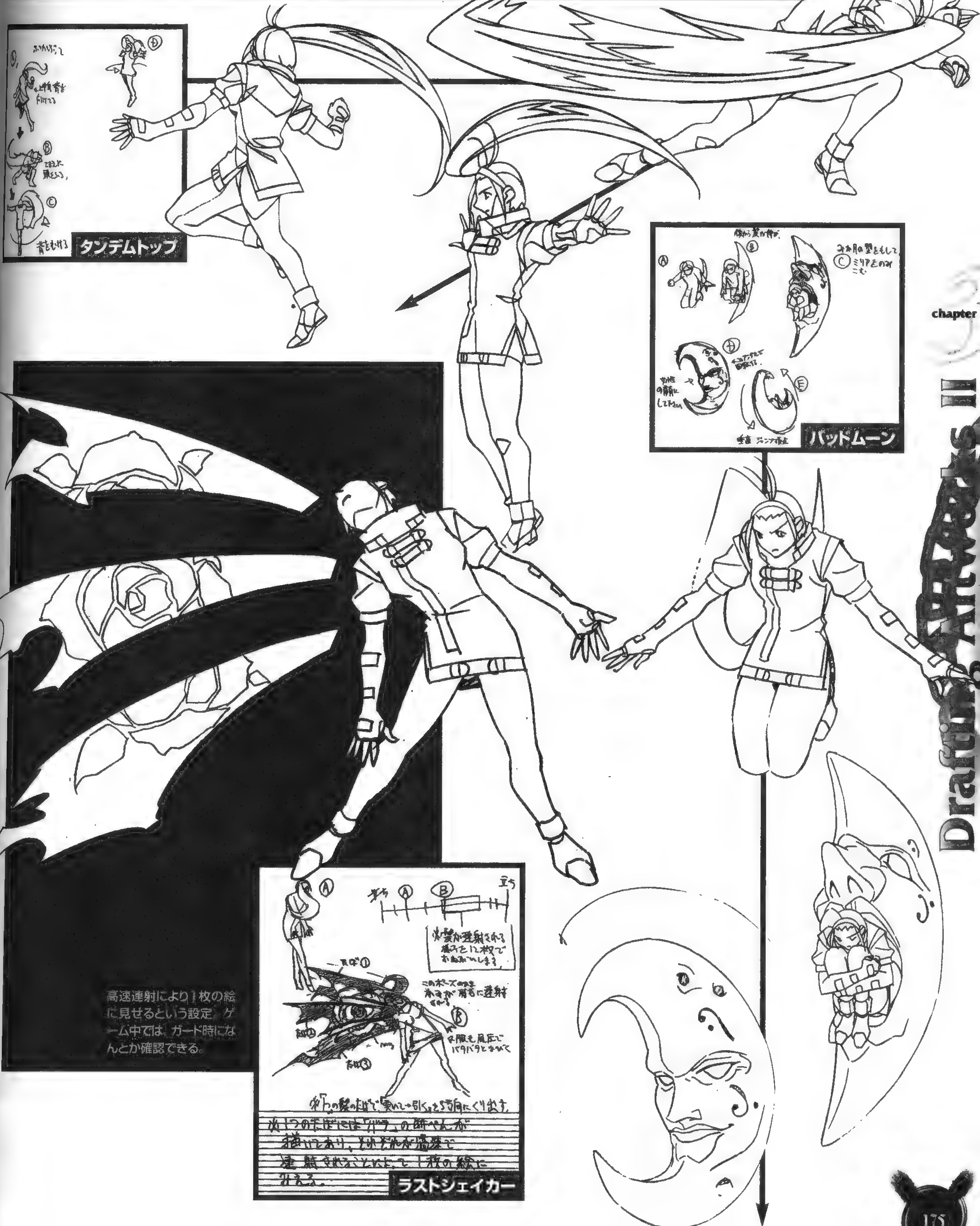



しゃがみパンチ
しゃがみキック
なんと髪の毛が花に。『髪の毛造形コンテスト』が開かれたら優勝間違いナシ!?
花がさく
➡+パンチ
➡+キック
回転キック
足払い
しゃがみ斬り
しゃがみ大斬り



実はハサミのような動きのジャンプ斬り。ミリアは髪の毛だけの動画がよく見られる。

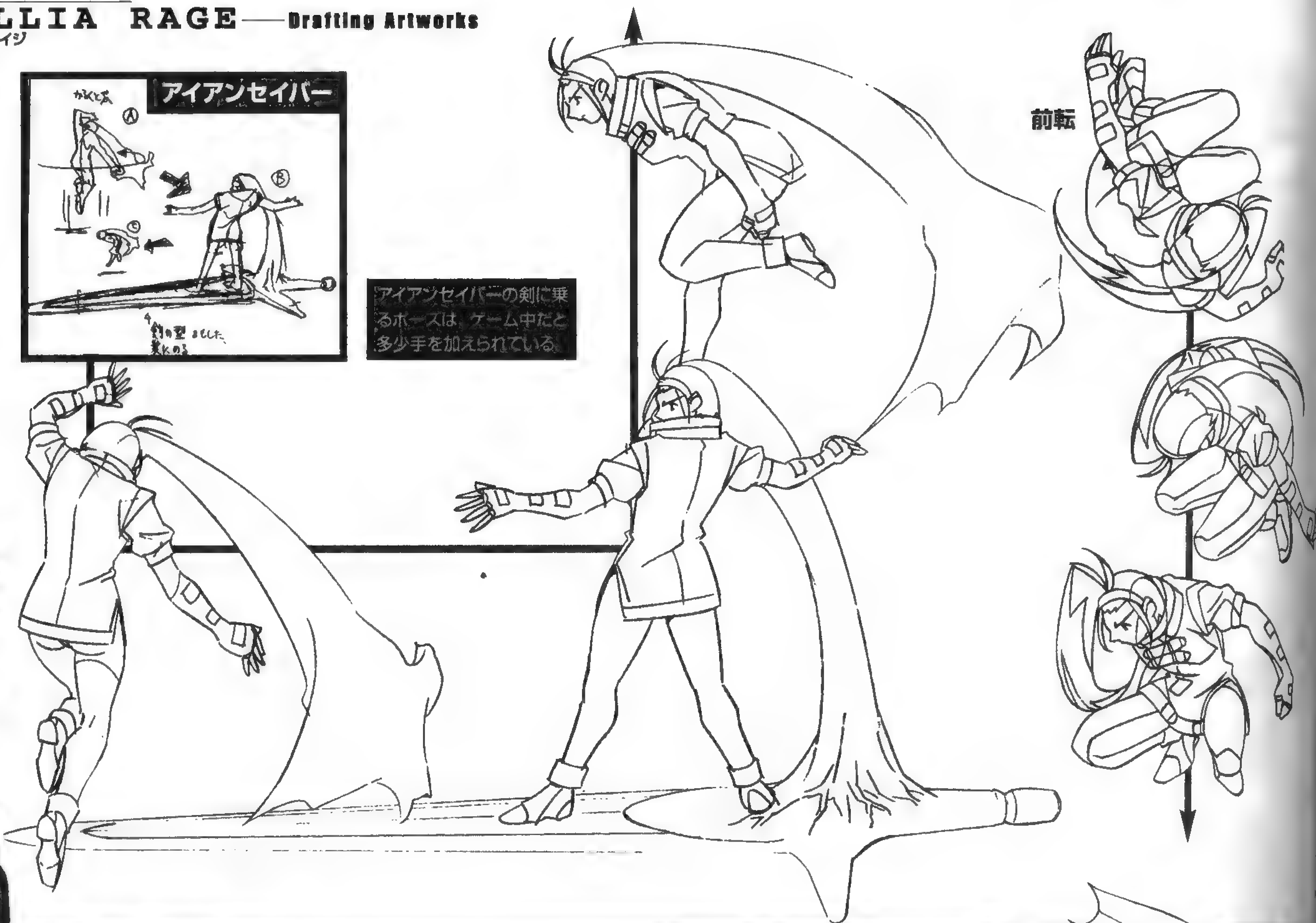
必殺技 必殺技ともなると、髪の毛の動きもより激しくなる。その華麗なる形状変化は必見だ。



高速連射により1枚の絵に見せるという設定。ゲーム中では、ガード時になんとか確認できる。

アイアンセイバー

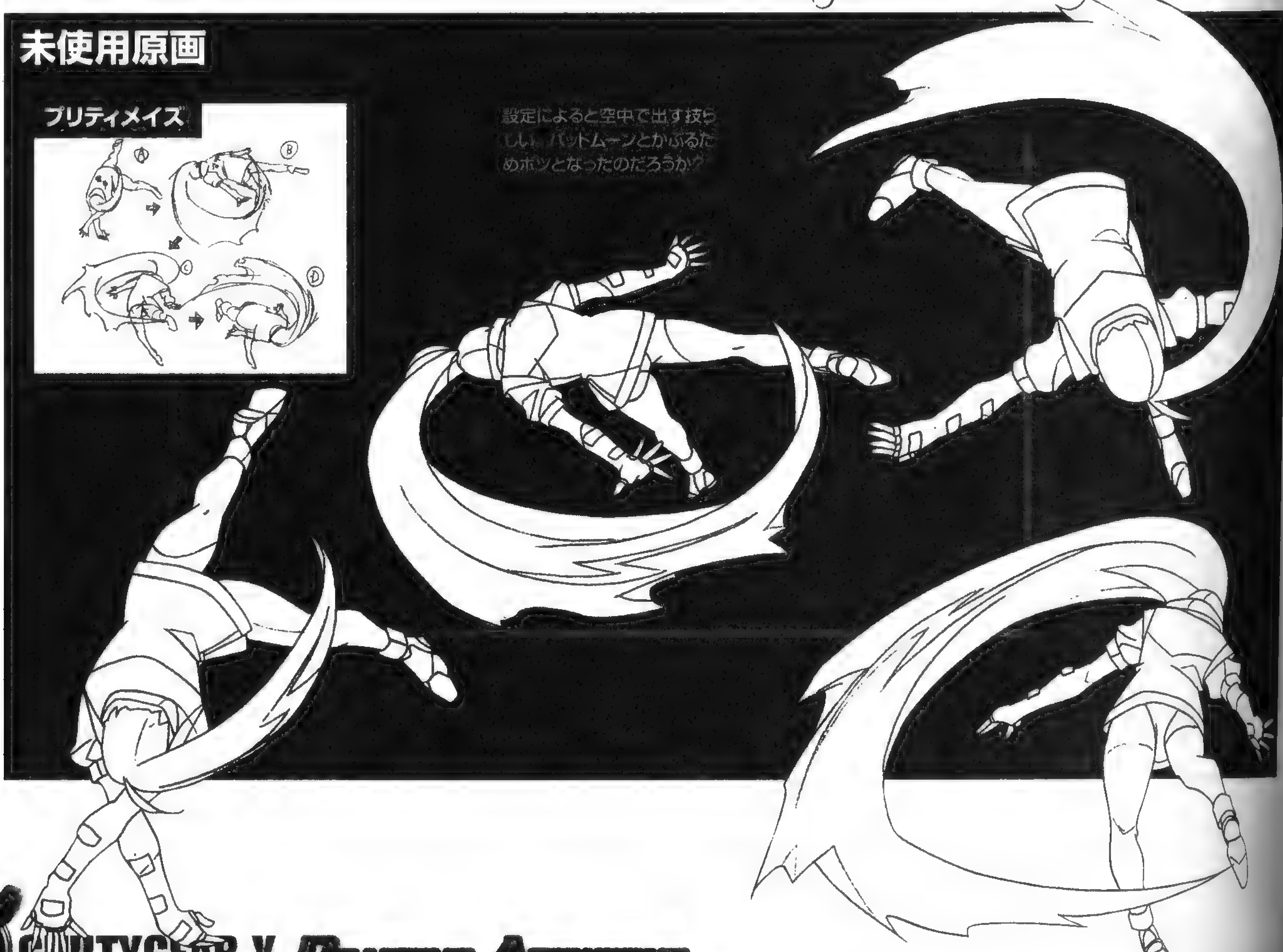
アイアンセイバーの剣に乗るポーズは、ゲーム中だと多少手を加えられている。



未使用原画

プリティメイズ

設定によると空中で出す技らしい。バットムーンとかぶるためボツとなったのだろうか?





ミリア=レイジとは?

性格は前作同様「クール&ビューティー」です。サトーに対しては、恩を感じてはいるが同時に憎んでもいる。今後この相反する感情をとう決着させるかで、「人の情とは何か?」を描きたいと思っています(石渡 太輔)

ZATO-1

ザトー＝ONE

chapter

Drafting Artworks II



影に体を支配されてしまったザトー＝。かつて人外の力を求めたことに対する罰なのだろうか。

Profile

身長：181cm
体重：68kg
血液型：A型
出身：アサシン（スペイン）
誕生日：1月28日
アイタイプ：本来は青
趣味：花言葉を言い当てる
大切なもの：プライド
嫌いなもの：女
CV：塩沢 兼人
バトルスタイル：自らの影を武器に、常軌を逸した変幻自在な攻撃を繰り出す。



OPENING

オープニング原画



Story

忌の扉を開いた男

自らの視界と引き換えに「影を自在に操る能力」を手に入れた、アサシン組織のリーダー。
かつてはこれと言って取り柄の無い殺し屋であったが、禁じられた呪法を用いて手に入れ
力を用いることによって、現在の地位を手に入れることに成功した。
しかし、前大会にて激しい戦闘を繰り返した結果、「影の力」は本体の許容量を超え、逆
ザトー自身を支配してしまったのである。

悲嘆の彷徨

ザトーを乗っ取った影は、自分が「兵器」として作られたことを知っていた。破壊や殺戮という滅亡的衝動に駆られつつも、それは何者かに意図的に植え付けられた本能であるということにもまた、気がついていた。

だが、影は自分を生み出した者の意思とは無関係に、自らの思考を有するまでに成長していた。つまり、宿命に抗うことが出来る「心」を得ていたのであった。

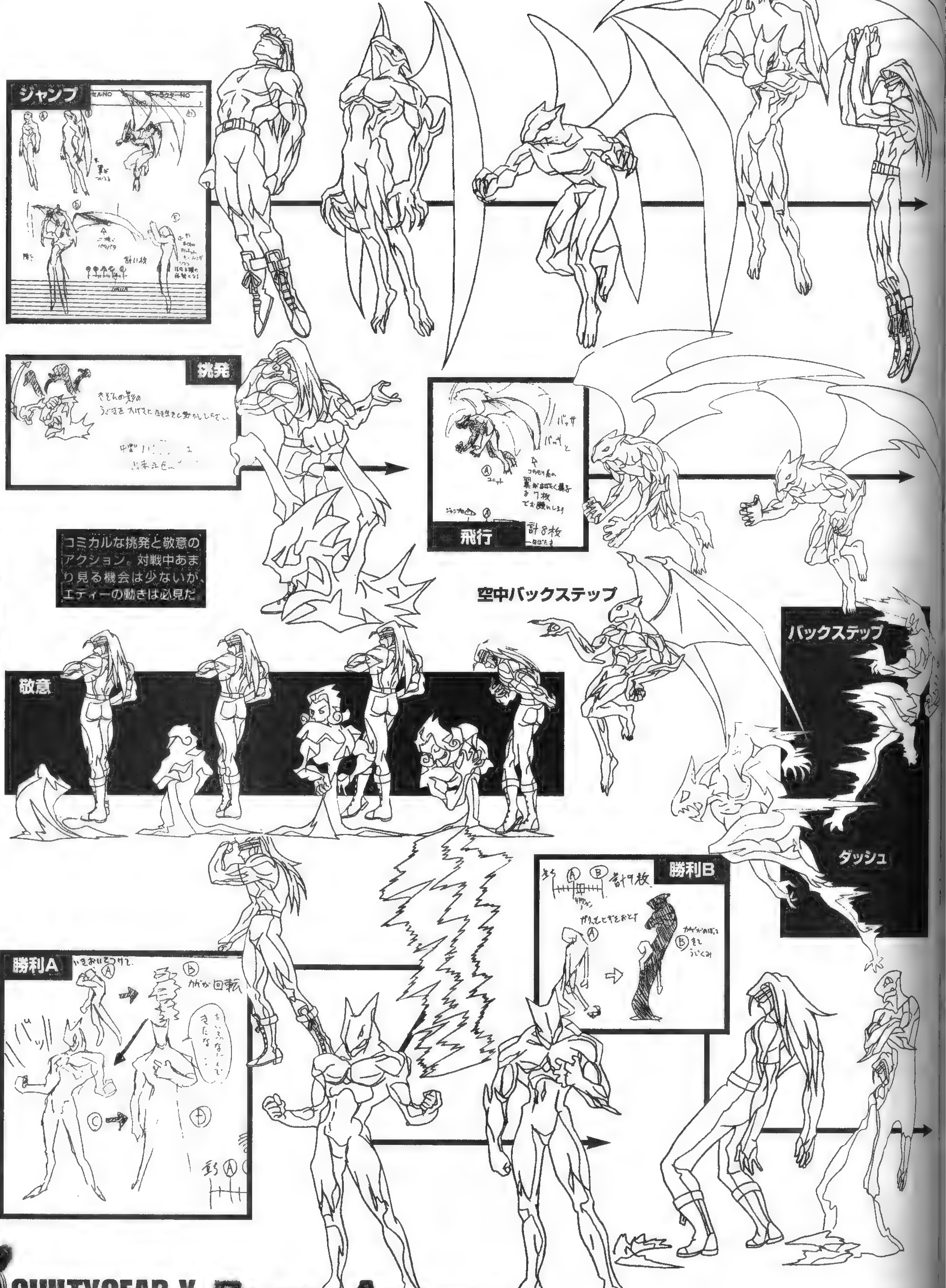
しかし、生まれてしまった「心」は、自分とは異なる存在の「人間」によりどころを求めることは許されず、疎外感と孤独に苛まされ続けていた。

やがて、積み重なった悲壮感は、同胞を求め始める……。今回の賞金話に自分と同じ「ギア」を嗅ぎつけた彼は、よりどころを求める旅へと出るのであった。

本動作 ザトーは影に体を乗っ取られているため、基本動作からしてトリッキーで人間離れした動きはかり

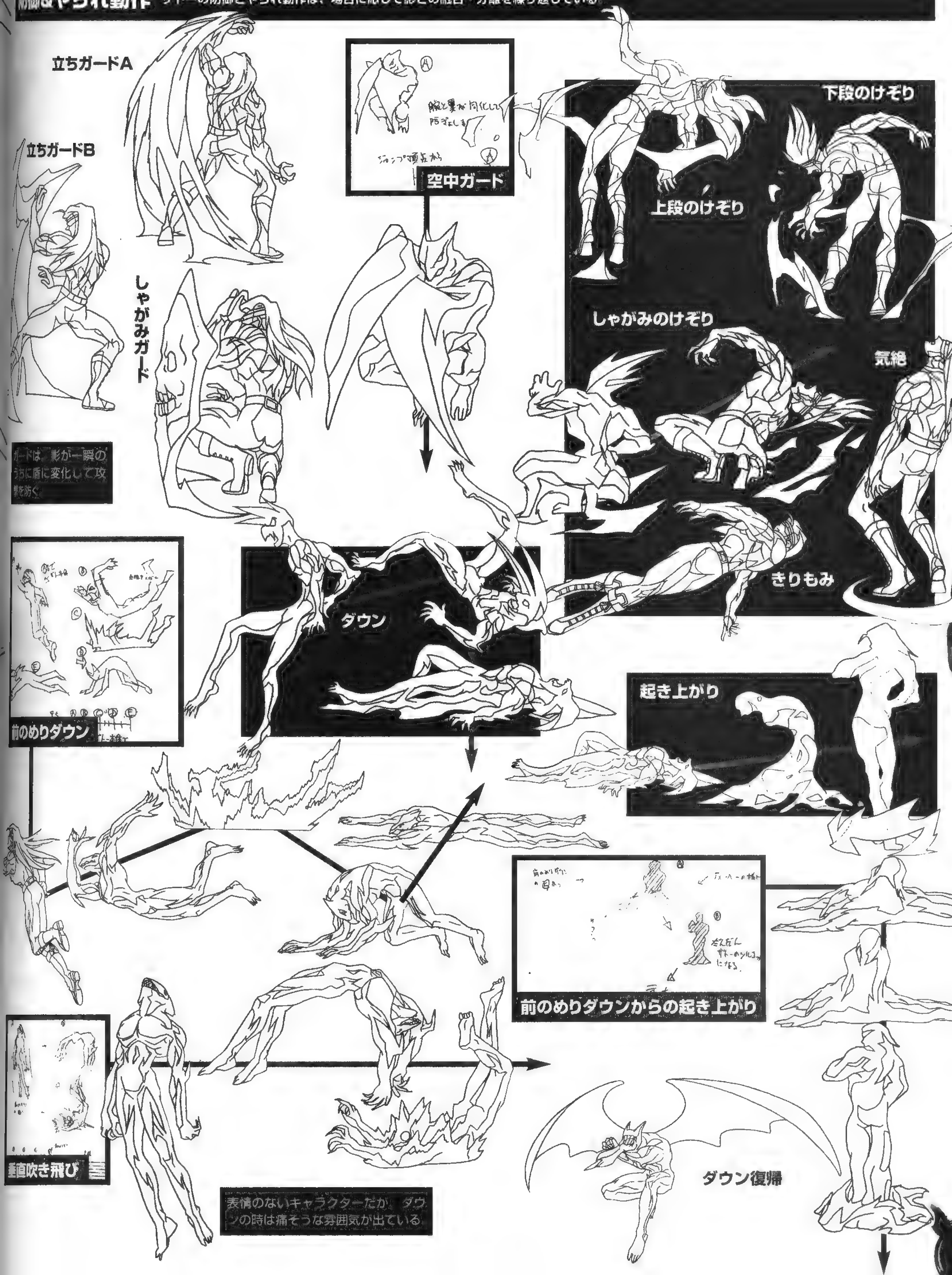


旧知との出会いで一瞬自我を取り戻すも、再び体を支配される登場シーン。足下の影がヤバイ感じをかもしだしている。



コミカルな挑発と敬意のアクション。対戦中あまり見る機会は少ないが、エディーの動きは必見だ。

防御&やられ動作 サトーの防御とやられ動作は、場合に応じて影との融合・分離を繰り返している。

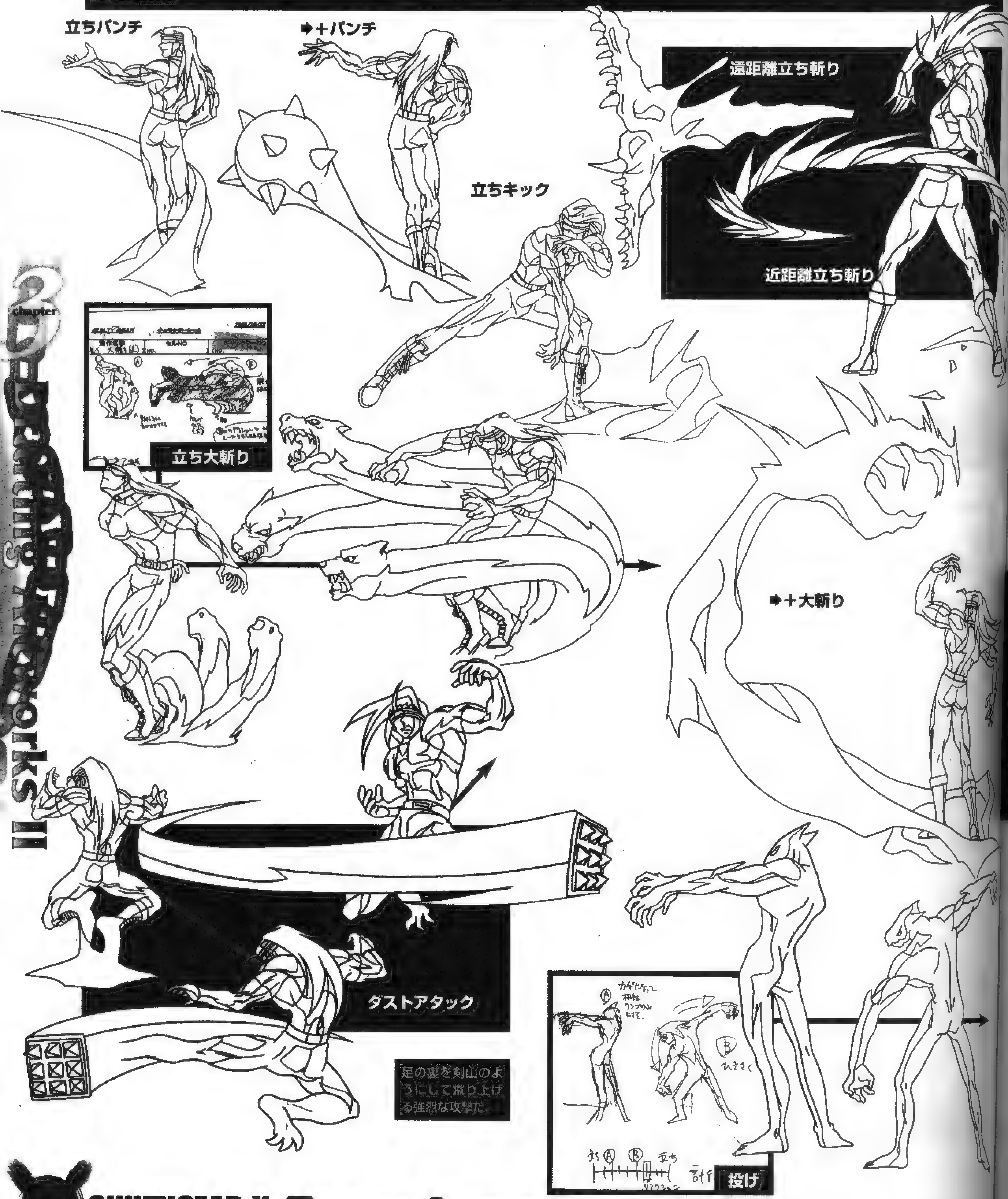



ガードは、影が一瞬のうちに盾に変化して攻撃を防ぐ

表情のないキャラクターだが、ダウンの時は痛そうな雰囲気が出ている

攻撃動作

影がハンマーや怪物に変身しまくるザトーの攻撃動作。先の読めない動きに注目





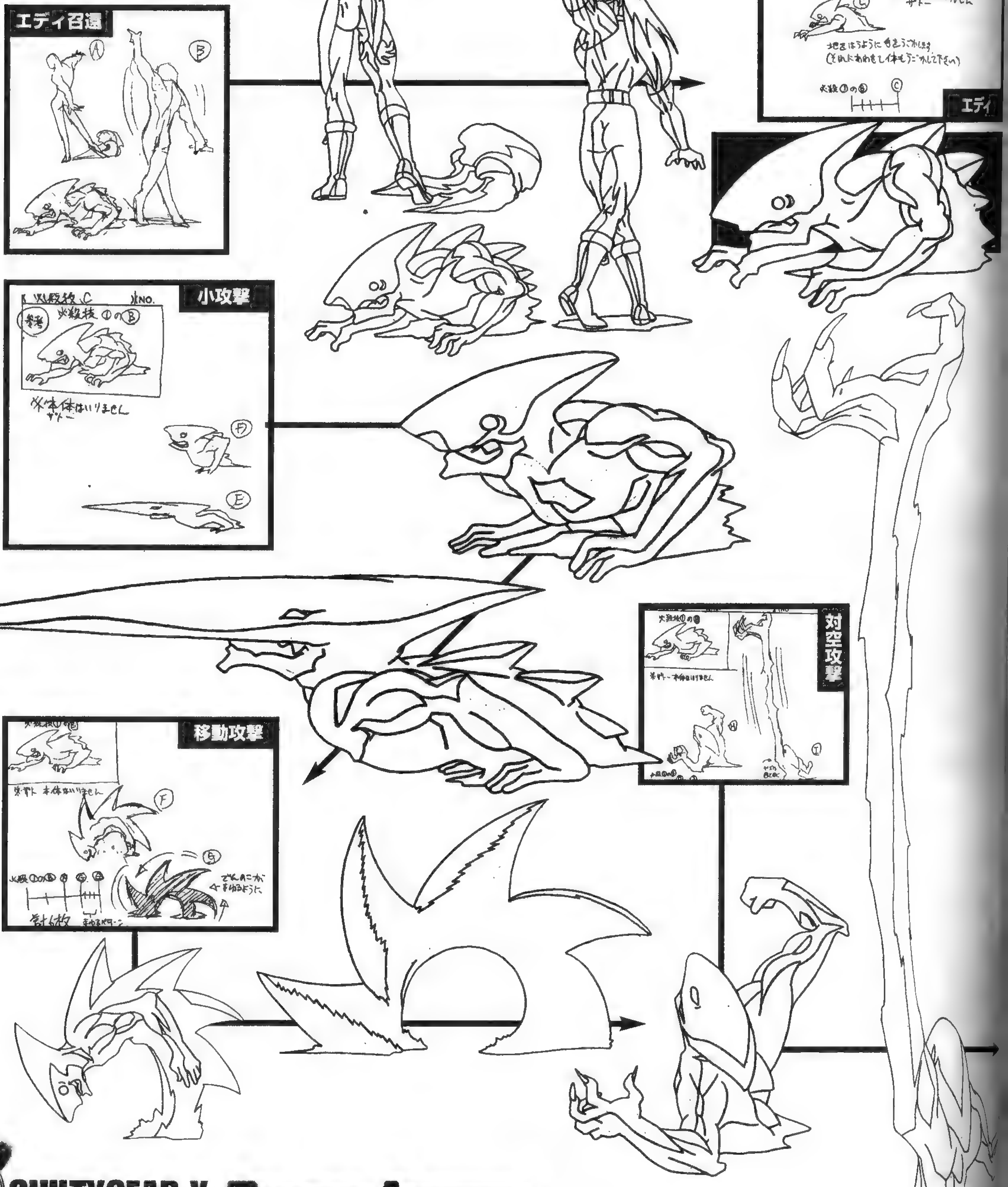
影をサメのように変形させて、相手を食いちぎる。実にザトーらしい攻撃だ。

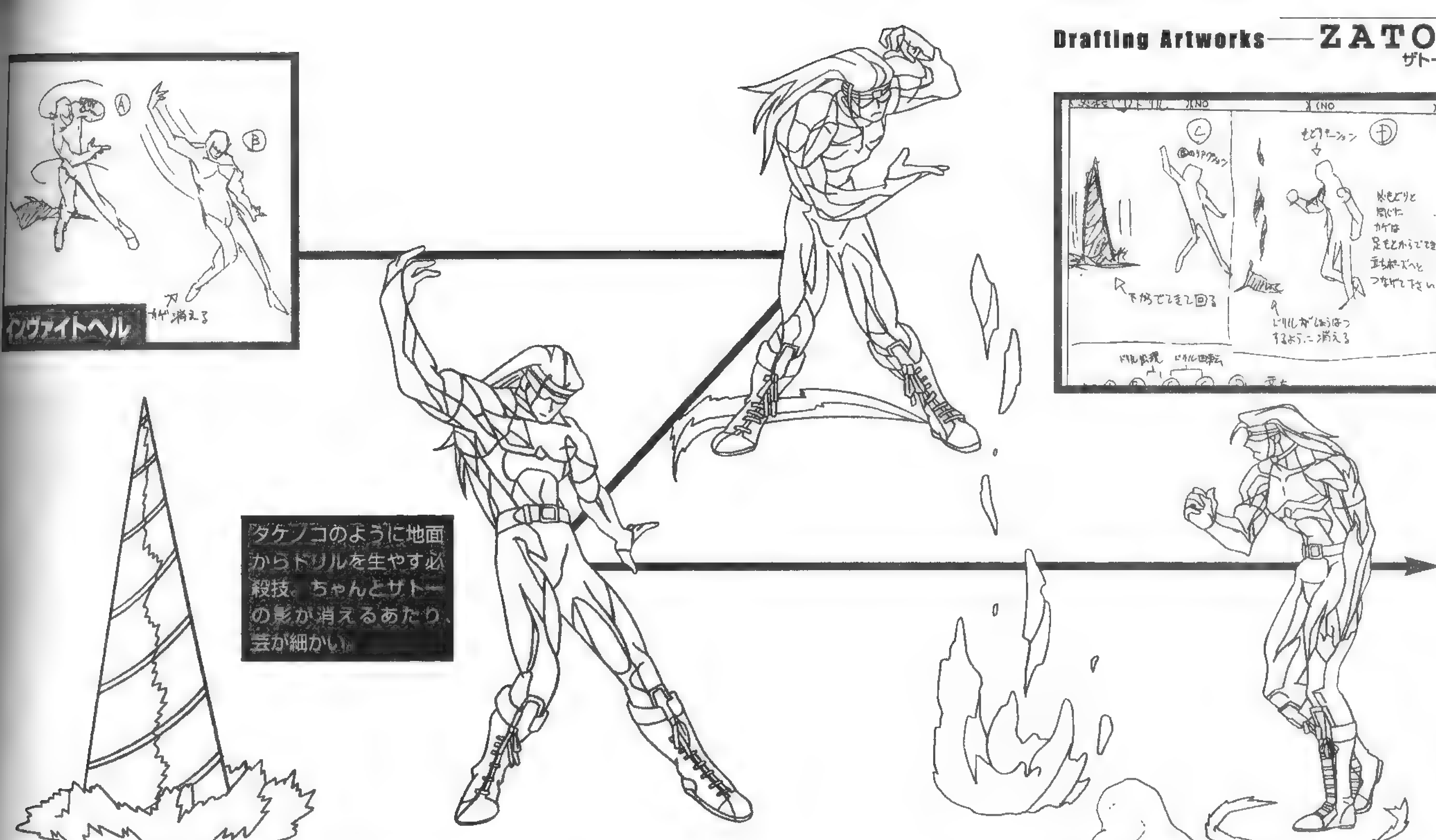
必殺技

必殺技も派手で迫力のあるものばかり。特に、一撃必殺技はすごいインパクトだ

召還すれば一定時間操作できるエディは、押すボタンによって様々な攻撃をする。不気味だが、どこかユーモラスなデザインがギルティらしい。







インヴァイトヘル

タケノコのように地面からドリルを生やす必殺技。ちゃんとザトーの影が消えるあたり、芸が細かい。

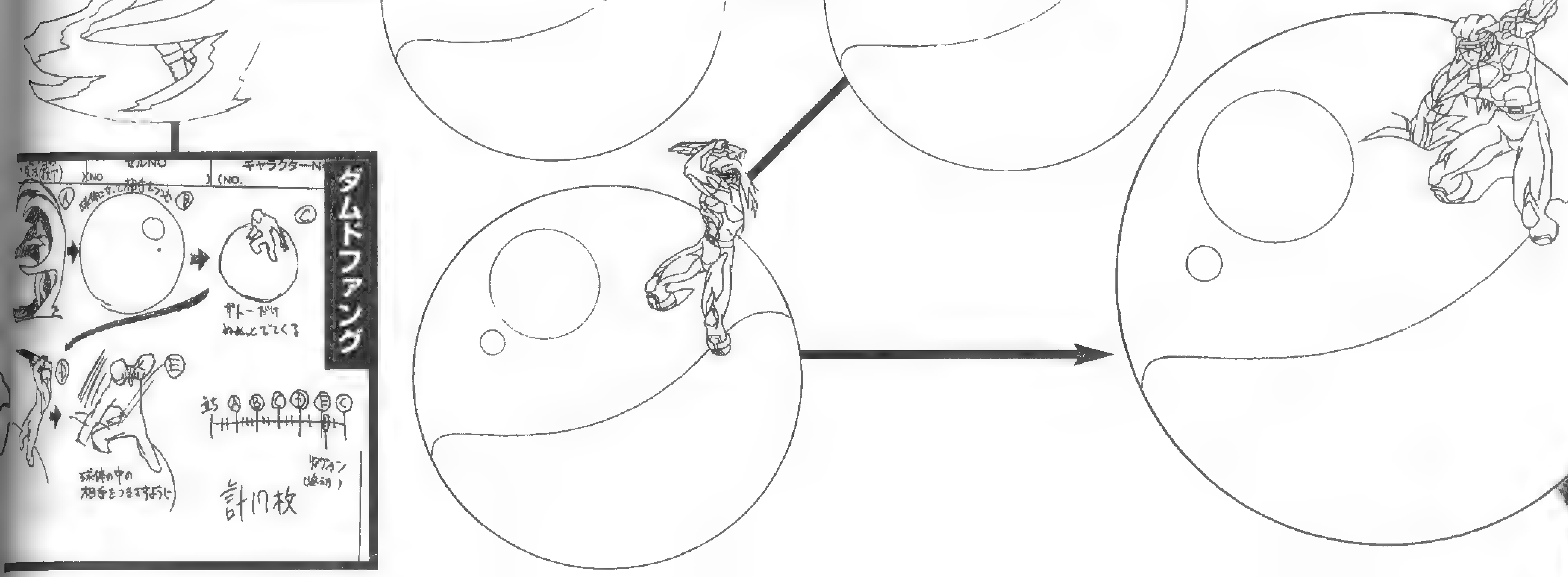


エディ戻し（未使用原画）

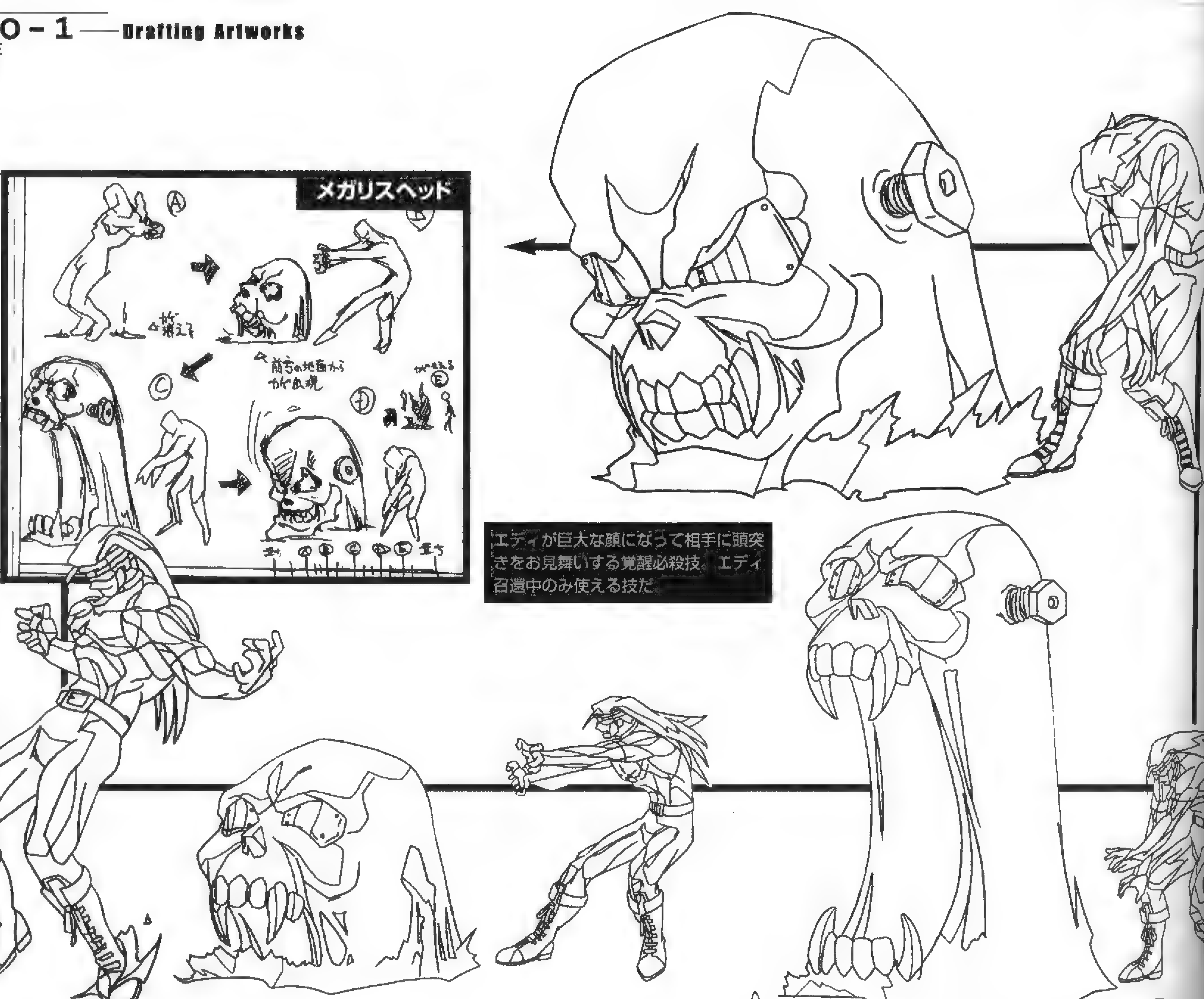
エディ召還後、戻す時に使う予定だった未使用原画。製品版では、ザトーと融合せず、エディだけが消えていく。



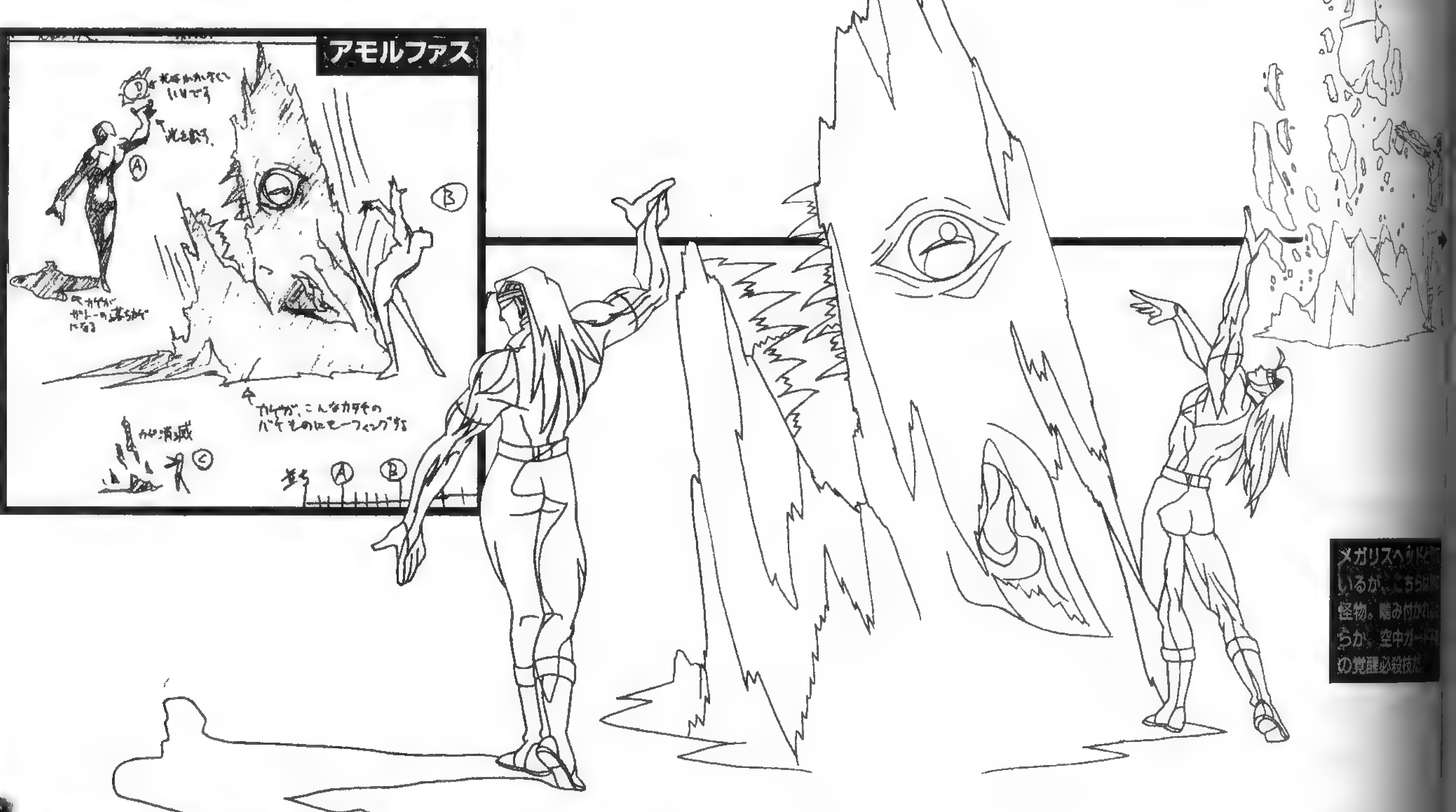
ブレイク・ザ・ロウ



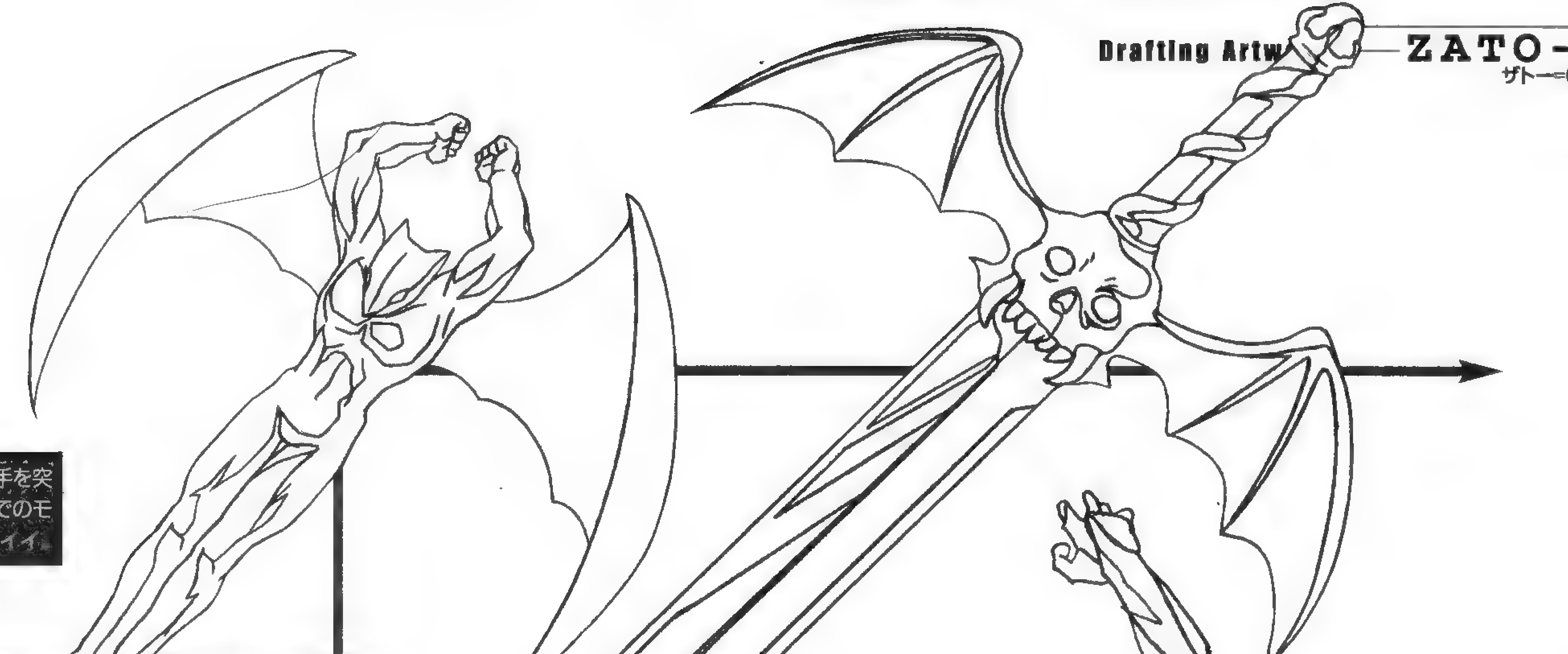
ダムドファング



エディが巨大な顔になって相手に頭突きをお見舞いする覚醒必殺技。エディ召還中のみ使える技だ。

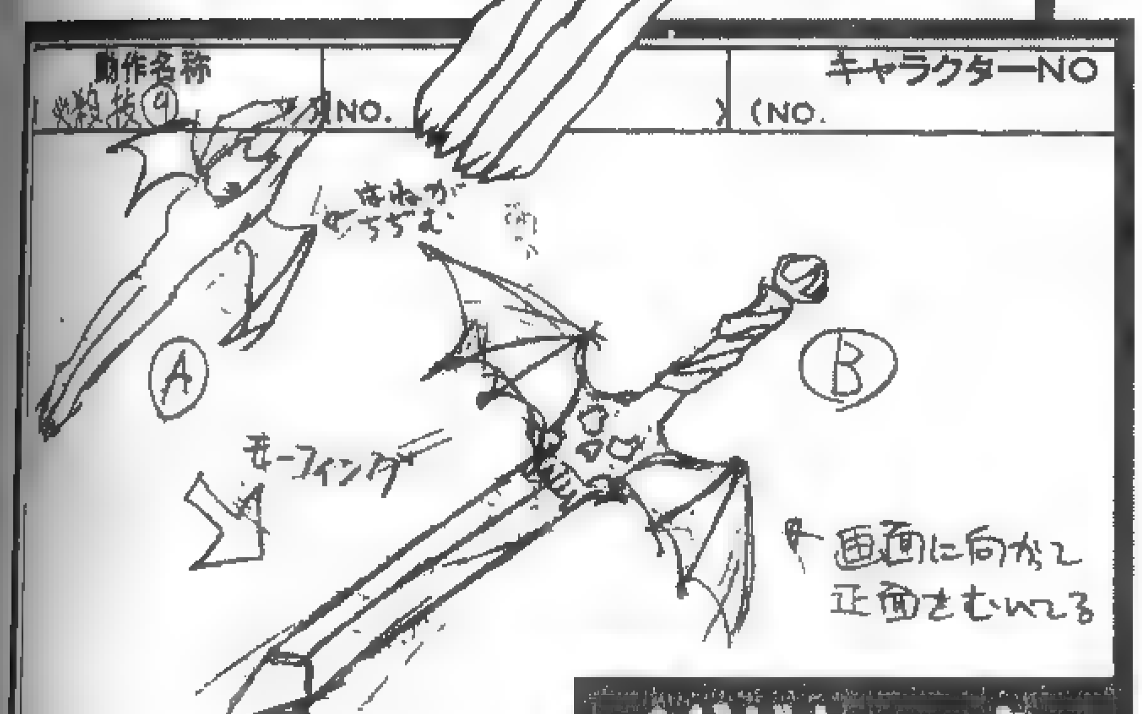


メガリスヘ
いるが、こちら
怪物。噛み付
らか。空中ガー
の覚醒必殺技

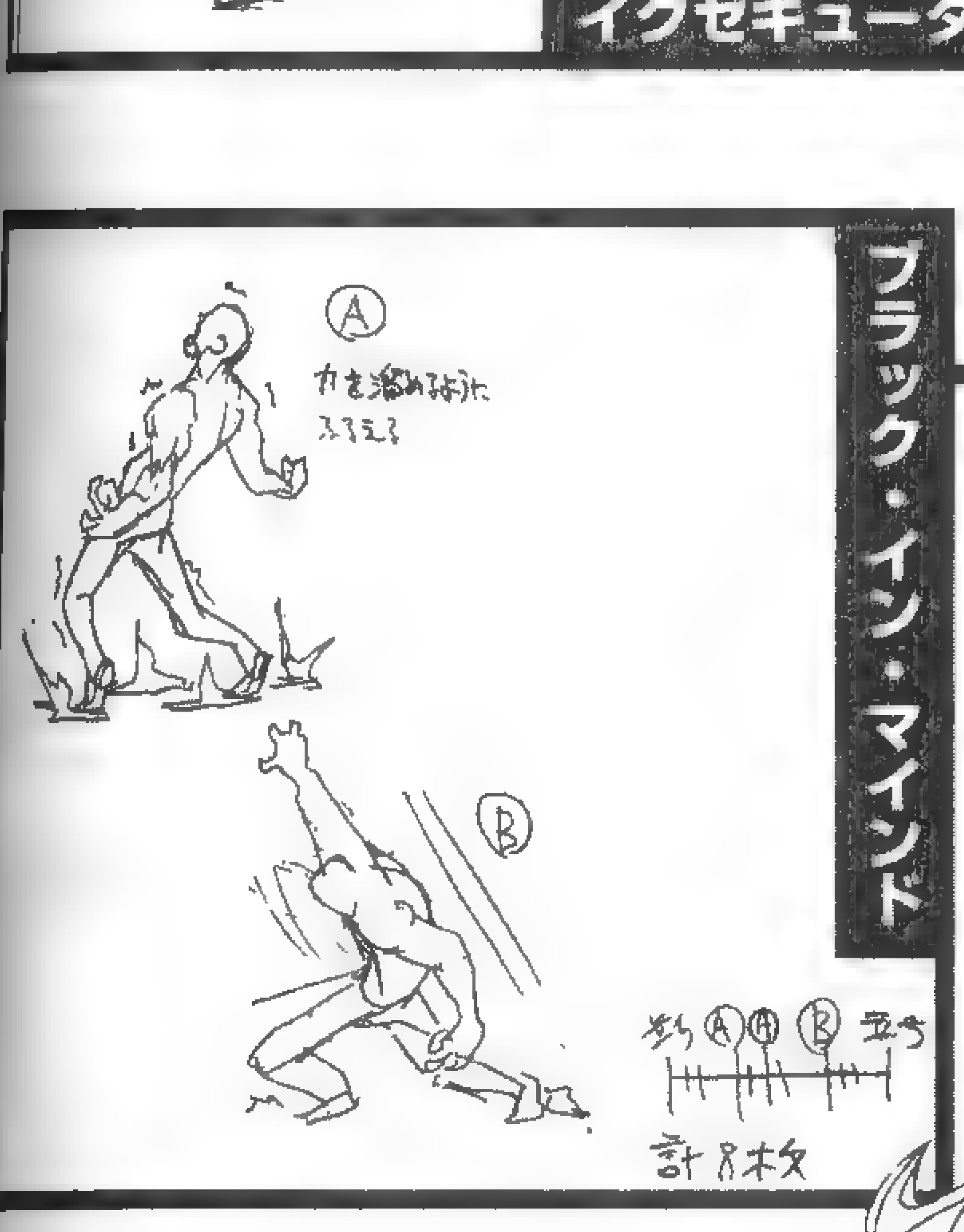




鎌を剣に変えて相手を突刺す。剣になるまでのモーフィングがカッコイイ。



イグゼキューター



ブラック・イン・マインド

直訳すると「我が心の黒」という一撃必殺技。美麗な女性が不気味なドクロに変化する。対戦で決められると、非常に精神的ダメージをくらう技だ。



ザトー=ONEとは？

影を武器にすることが最初に決まりました。「サスケ忍伝」（※1）という漫画で、影を武器にすることにロマンを感じたんです。「名たんていカゲマン」（※2）の影響もあるでしょうか(笑)。影のエディの名は、アイアンメイデンのジャケから取っています。（石渡 太輔）

※1:黒岩よしひろ氏による一大忍者漫画　※2:山根あおおに氏による推理ギャグ漫画

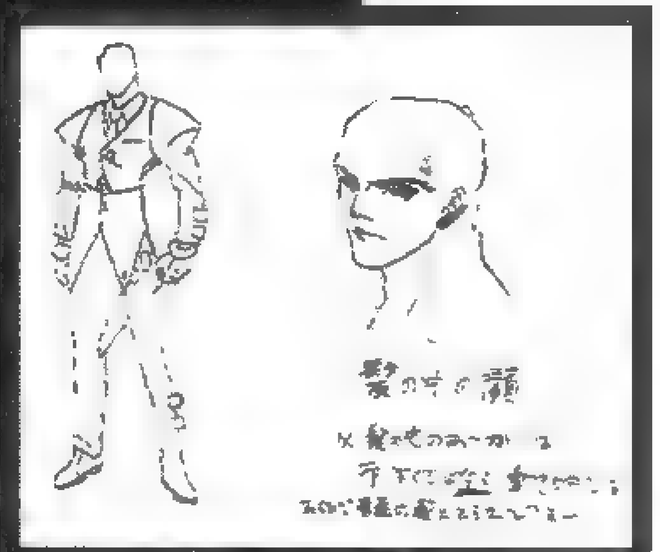
VENOM
ヴェノム



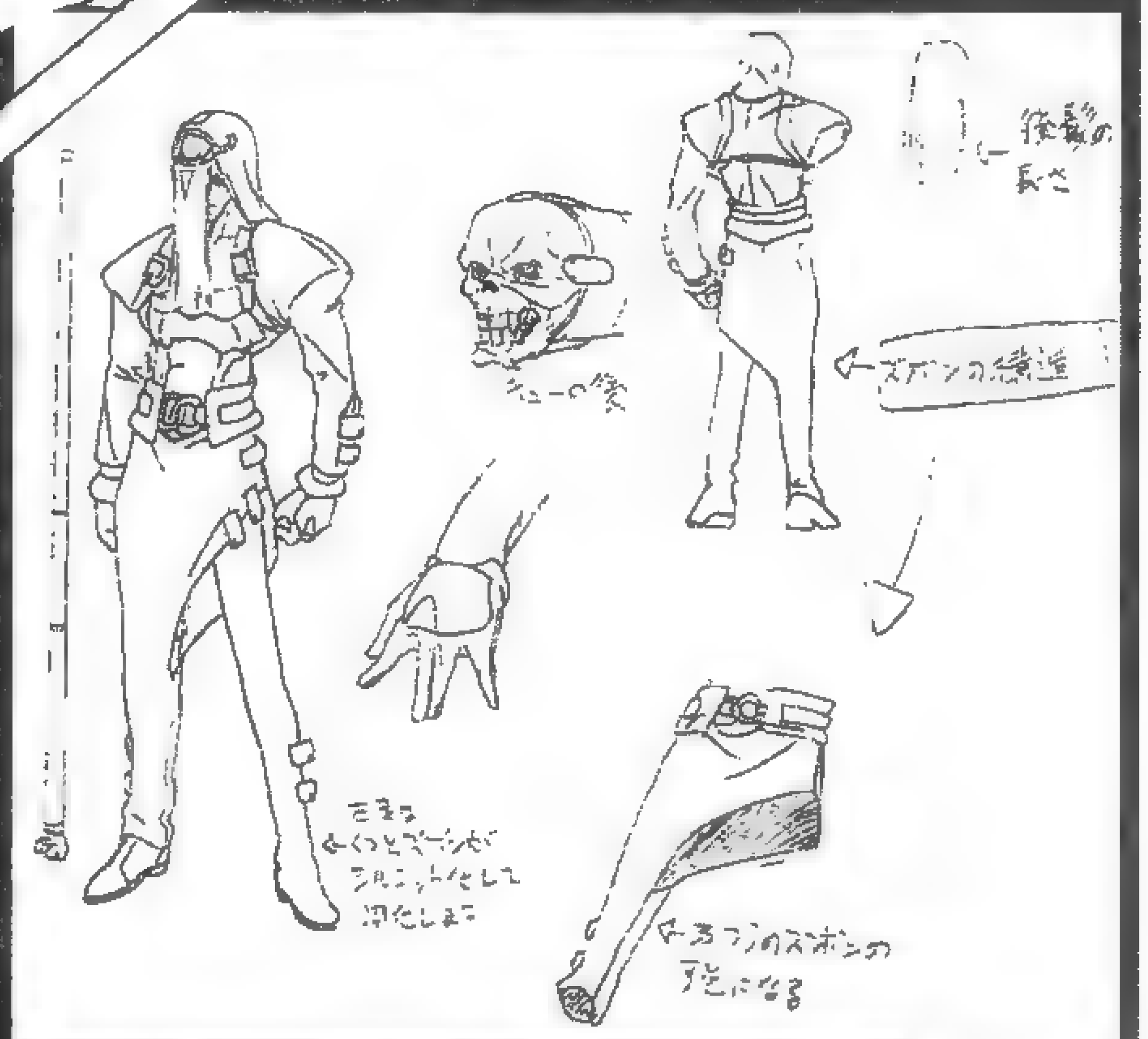
長い前髪で素顔を隠しているヴェノム。髪に描かれた瞳状の紋様には、どういった意味があるのだろうか。

Profile

身長：179cm
体重：66kg
血液型：A型
出身：アサシン（イギリス）
誕生日：孤児なので不明
アイタイプ：青
趣味：読書、チェス
大切なもの：ザトー、思いやり
嫌いなもの：血、ザトーに仇なす者
CV：八重田 幹雄
バトルスタイル：ビリヤードを戦術に取り込み、変則的な飛び道具を主力とする。







OPENING
オープニング原画





tory

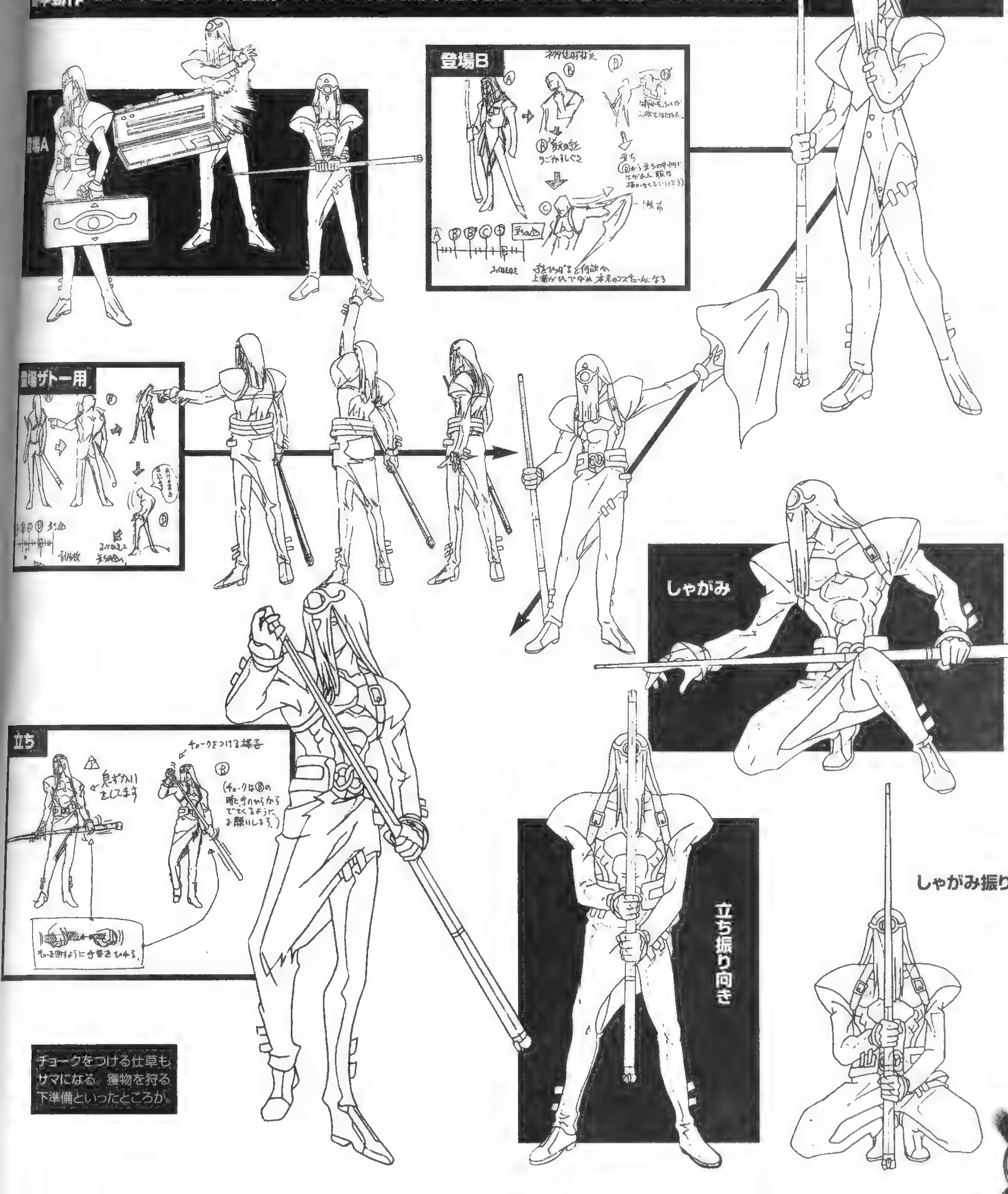
たえ無い過去

かくして孤児となったヴェノムはアサシン組織に拾われ、その一員となる。しかし、彼の繊細
な面は暗殺者としての才能を開花させせることなく、自分の価値を見出せぬままに月日は流れて
った。やがて、組織は「役たたず」としてヴェノムを処分することに決定する。
だが、そこで彼に手を差し伸べたのは、組織の新たなる首領となったザトーであった。初めて
自分を必要とし、価値を認めてくれたザトー。その時から、ヴェノムはザトーへの揺るがぬ忠誠
を誓ったのである。

明日の在り処

前大会にて、次元牢から解放されたザトーのその後の消息を知るものはいなかった。しかし、少なくとも再び次元牢に投獄された記録は無く、その生死すら分からない状態となっていた。組織ではザトーの死亡説を唱える者、または首領の立場を捨てて逃亡した噂などが広まっていたが、長年ザトーの片腕を務めたヴェノムは、それらが全て憶測にしか過ぎないことを感じとっていた。そんな折、ヴェノムのもとへ舞い込んで来たのは、ザトーと思われる人物の目撃情報であった。事の真偽を確認するため、ヴェノムは一人捜索の旅に赴くのであった。

本動作 ビリヤードというスタイルと独特のファッションから、神秘的な魅力を持つヴェノム。彼なら各種ポーズもバッチリ決まる。



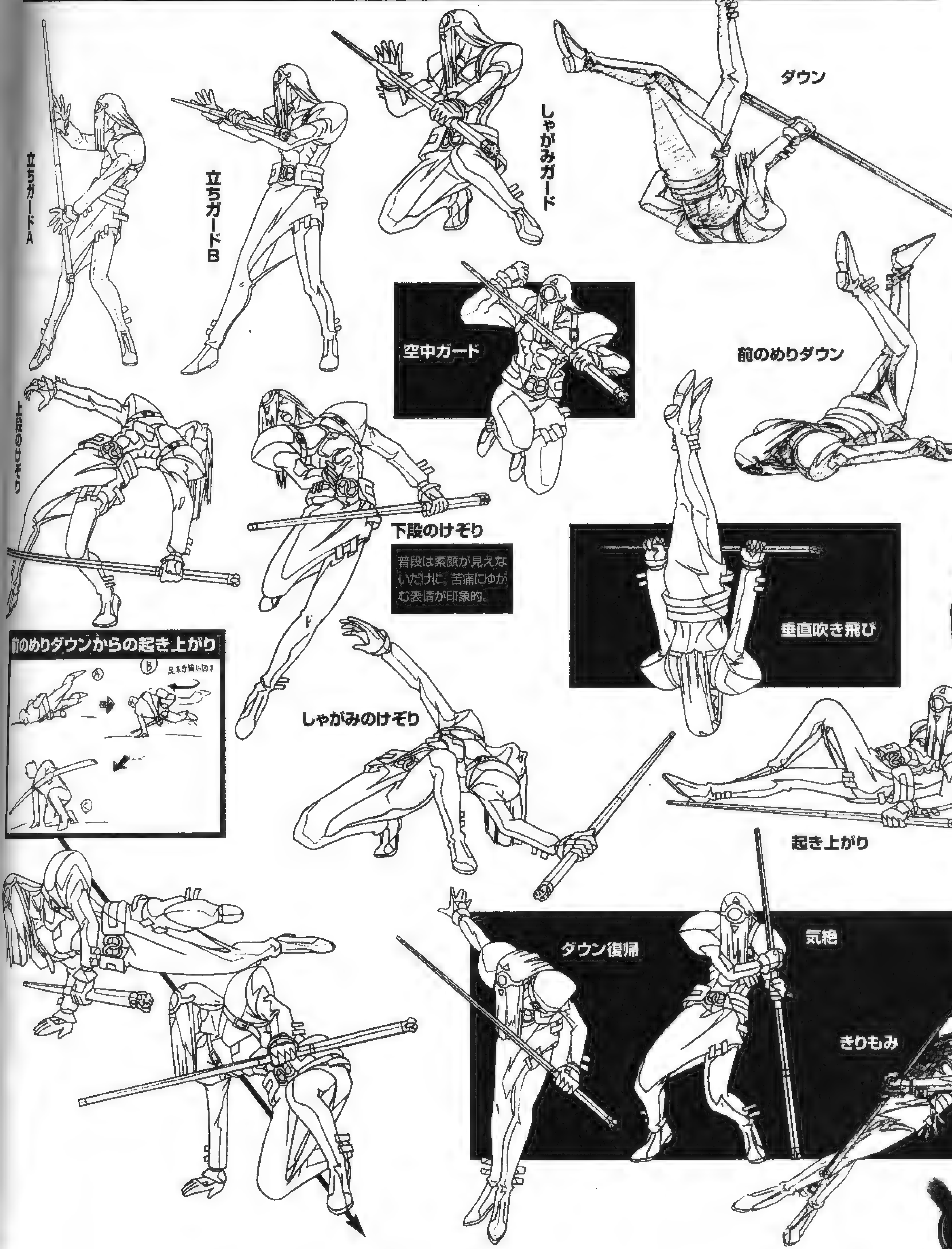
チョークをつける仕草も、サマになる。獲物を狩る下準備といったところか。



ジャンプの下降中は、ヴェノムの素顔が見られる数少ないカットのひとつだ。

防御&やられ動作

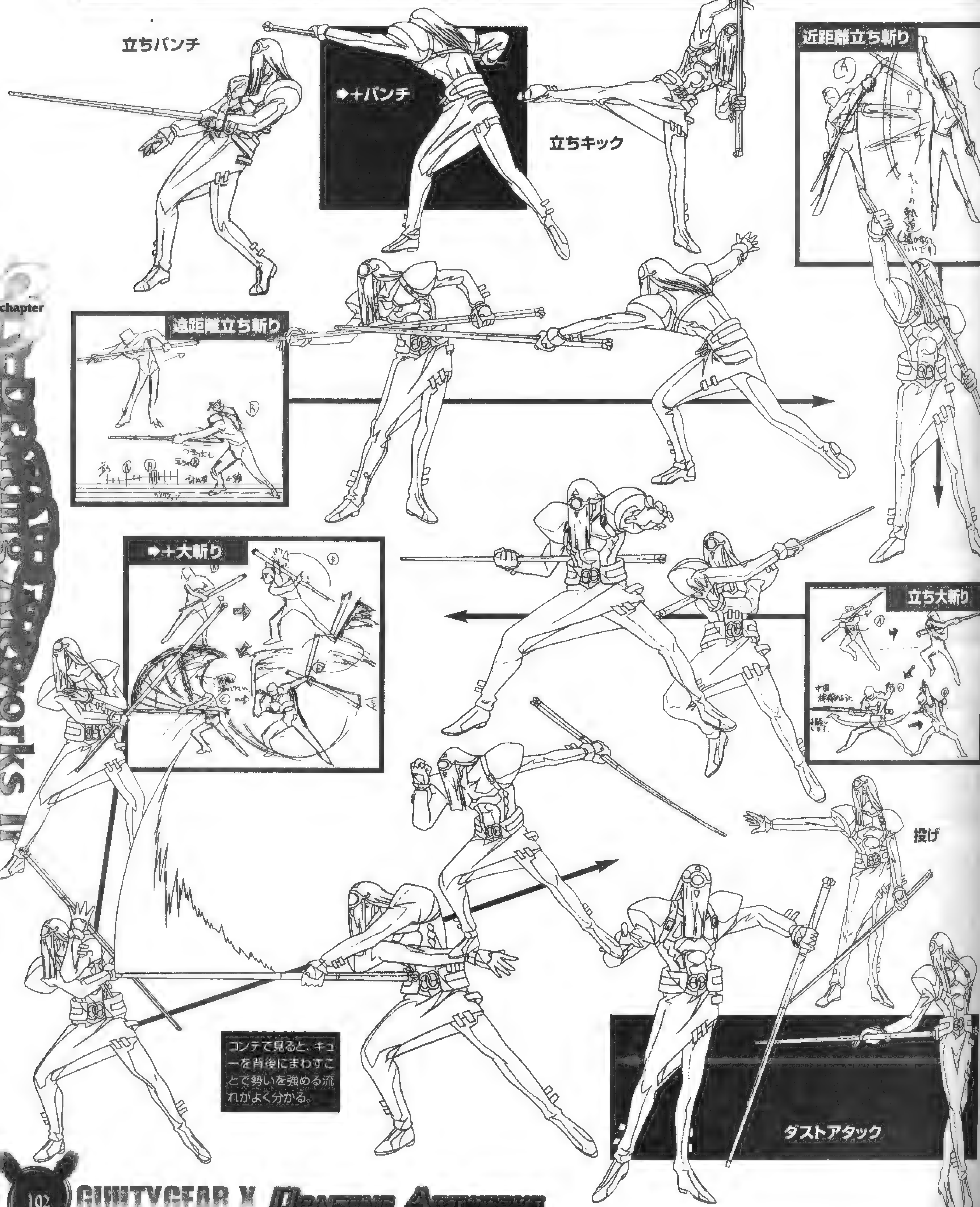
ウェノムが細身のためか、どこか弱々しさを感じさせる。キューを使った防御も頼りなさげ。




普段は素顔が見えないだけに、苦痛にゆがむ表情が印象的。

攻撃動作

メインはビリヤードを模した突き(撞き？)技だが、中国拳法の棒術のような技も多い。

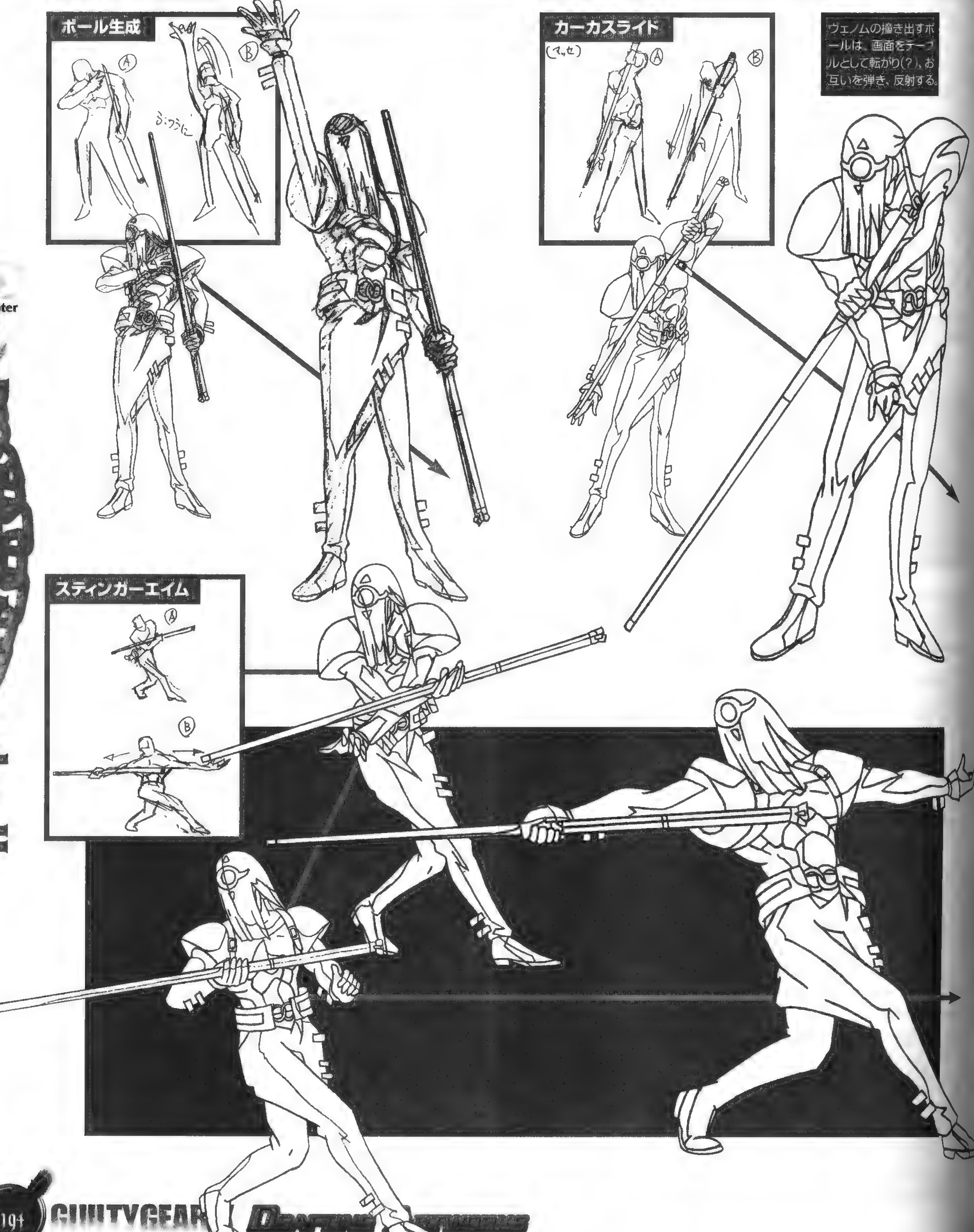


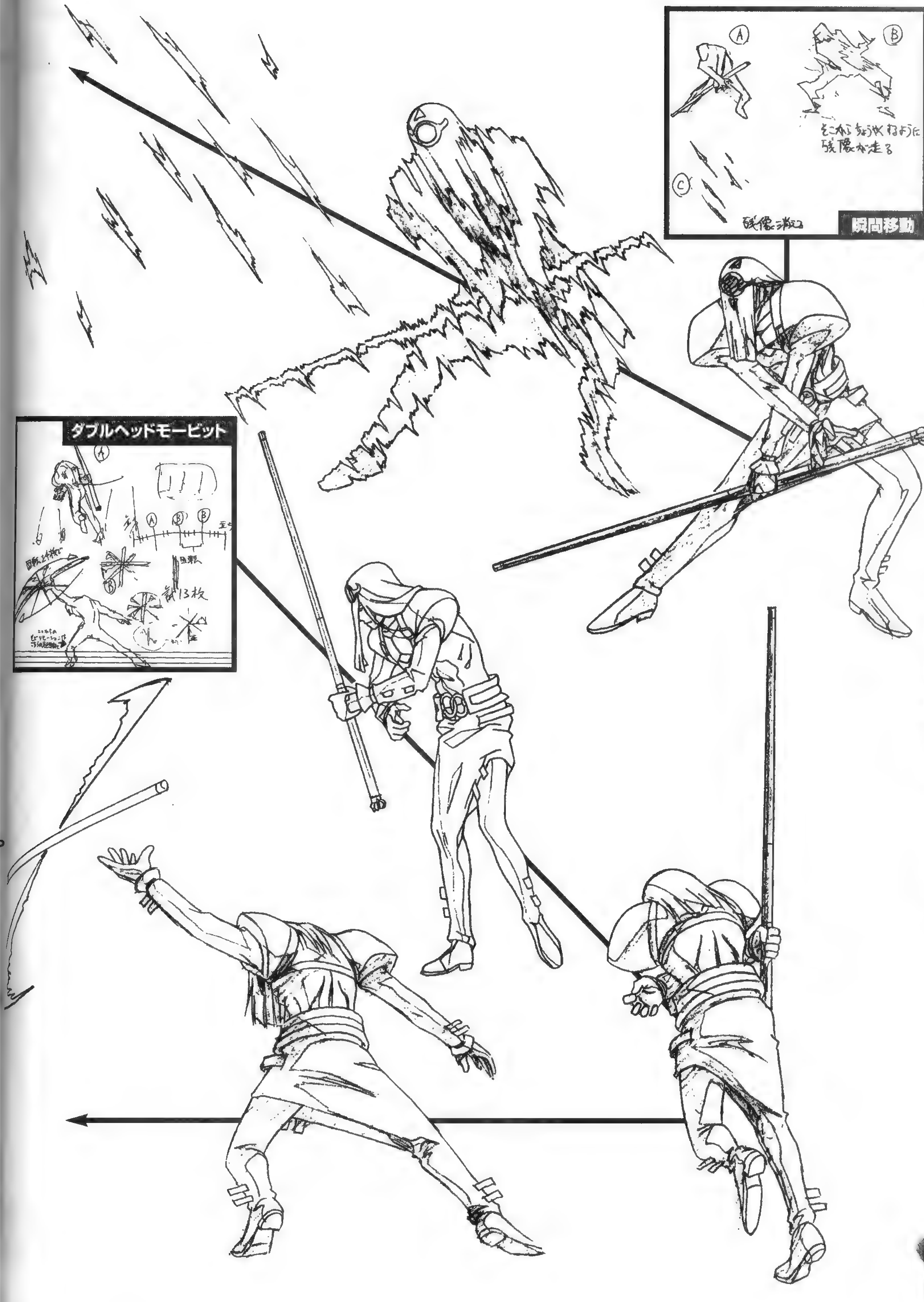
コンテで見ると、キューを背後にまわすことで勢いを強める流れがよく分かる。



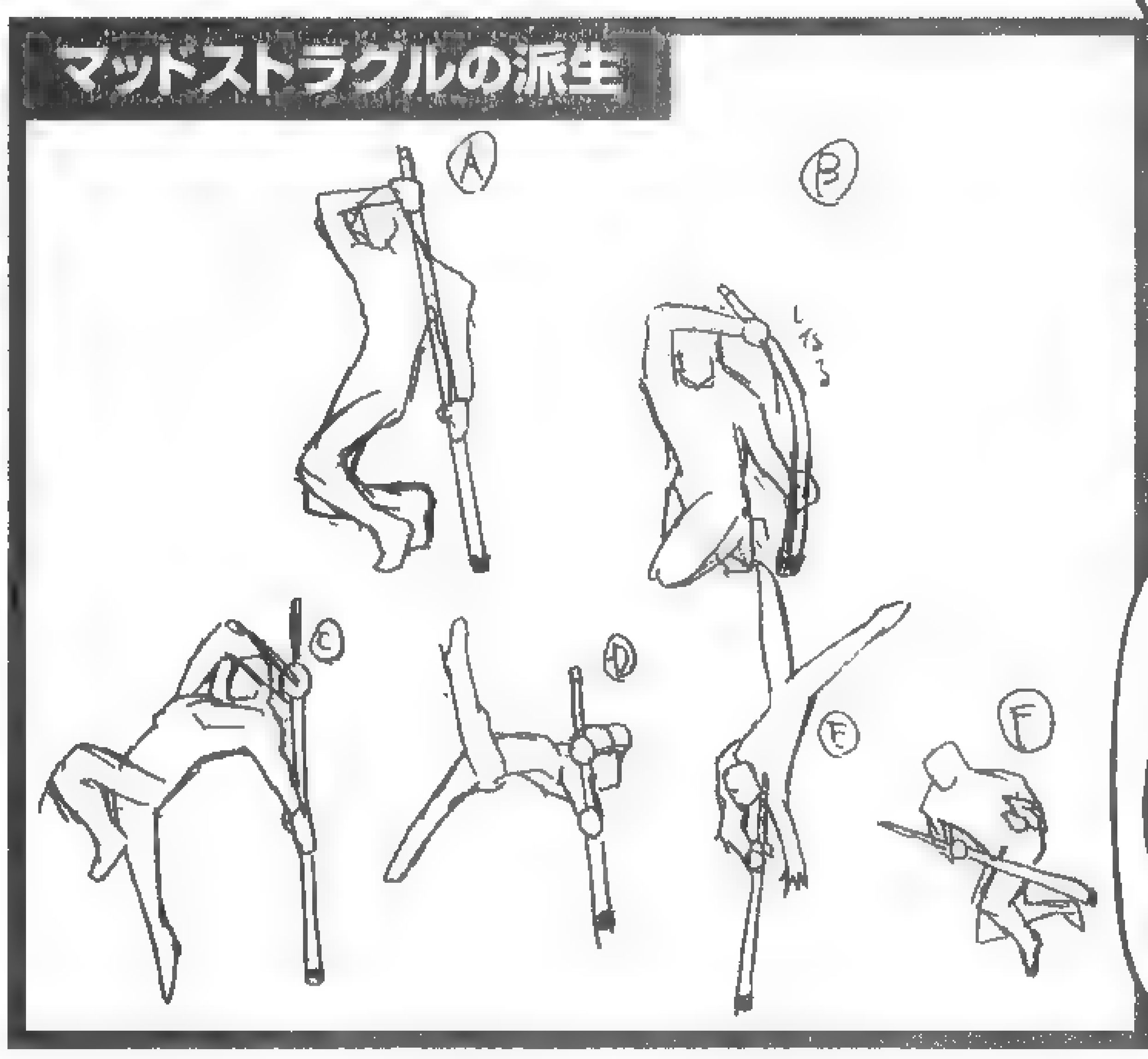
実は意外な動きをしていたジャンプキック。後ろ回し蹴りのような技なのだ。

必殺技 ウェノムが得意とする、ビリヤードをモチーフとした技とキューを操る体術、その極みがここに!



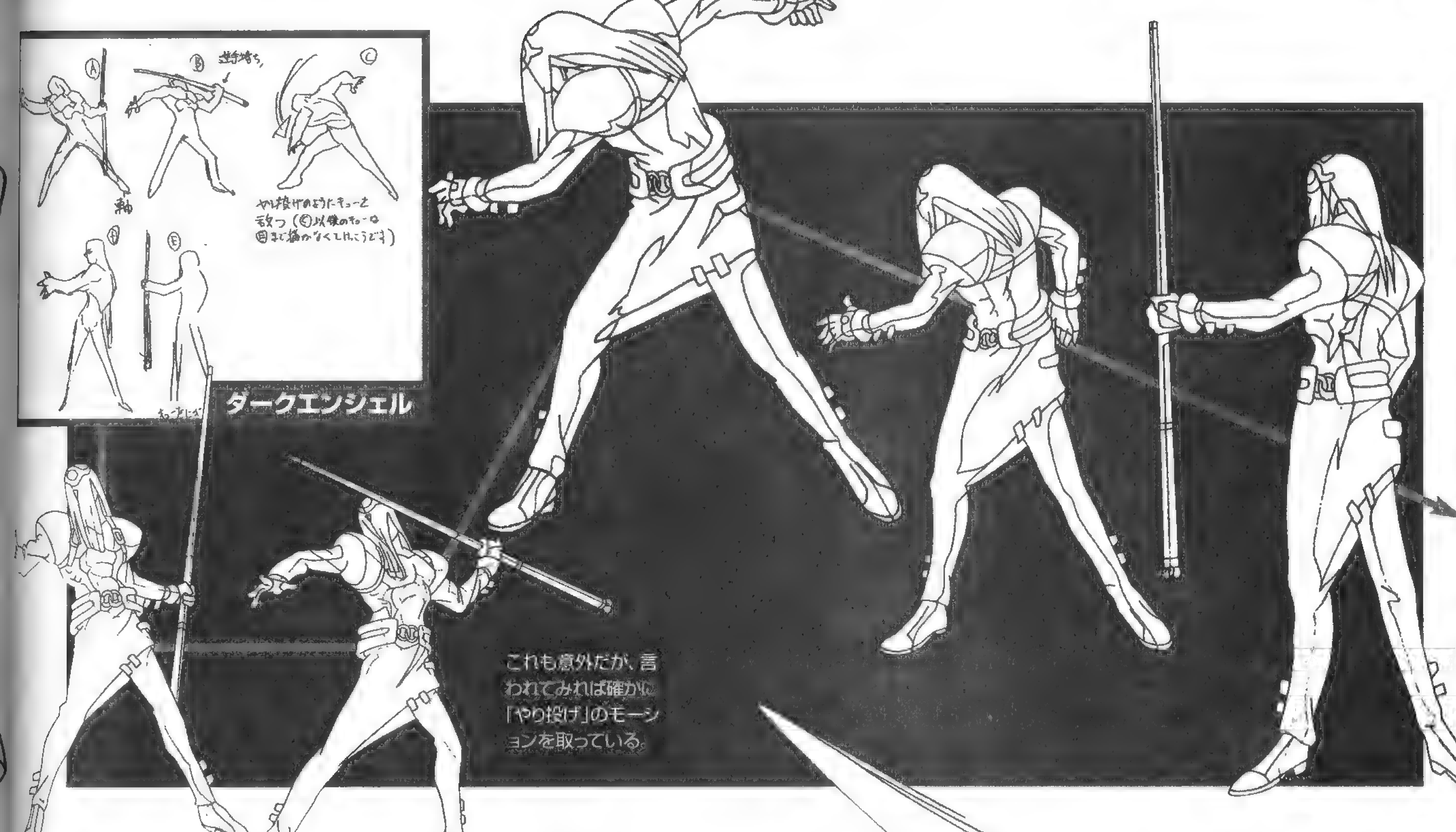

瞬間移動
残像が走る
ダブルヘッドモービット
試13枚







原画での名称は「必殺技④」、つまり単独の必殺技だったのだ。無敵時間があるのはその名残？





ヴェノムとは?

ゲーム中には出ませんが、サトーは面倒見がいいという設定なんです。裏の組織のリーダーではありますが、叩き上げですから。同じ境遇の人間には優しいんですね。ヴェノムは、そういう部分に情を感じているんだと思います。(石渡太輔)

TESTAMENT

テスタメント

中性的なシルエットに死神的な武器・衣装を纏うテスタメント。立向かう者には「存在することに命を賭ける者の壁」として立ちはだかる。



Profile

身長：185cm
体重：73kg
血液型：解析不能
出身：スイス
誕生日：5月9日
アイタイプ：赤
趣味：考えること
大切なもの：故クリフ・アンダーソン、ポテト
嫌いなもの：ソル、斉藤流古武術
CV：小林 克彰
バトルスタイル：巨大な鎌と、禁じられた法術の連携で相手に反撃の隙を与えない。技の豊富さによって死角のないオールマイティタイプである。



刺つく闇の中で

育ての親であるクリフに深い恩義を感じていたテスタメントは、いつかその恩を返すべく、クリフの後継者になることを決意していた。
しかし、当時従事していた遊軍の任務中に、某先進国の計画に巻きこまれたテスタメントは、本人の意思とは無関係に、ギアへと改造されてしまう。
強靭な精神力を持っていた彼は、意識や記憶までは奪われなかったものの、強制的に植え付けられた「人類抹殺」の命令に則り、人類へと牙を向けたのである。

守りたいもの、ひとつ


前大会でのジャスティス死亡により、本来の人格を取り戻したテスタメントであったが、積み重ねた業の深さは彼を苛み、人として生きることを絶望させていた。
生きる目的もないまま、自暴自棄になって放浪していたテスタメントは、いつしか「悪魔の棲む地」と呼ばれる森へと迷い込む。そこで彼は、人里から離れて暮らしていたディズィーと出会ったのである。
彼女の事情は彼にとって大変興味のある内容であった。強引に話を聞き出しているうちに、いつしか彼女の存在は「自分のよりどころ」となっていったのである。
そして、彼にできることは、それな彼女を外敵から守ることであった。破壊のためではなく、「大切な何かを守るため」、彼は再度鎌を握るのであった。

基本動作 その服装のせいで普段は見えないテスタメントの脚だが、コンテでは服の中の脚の動きまで描かれている。



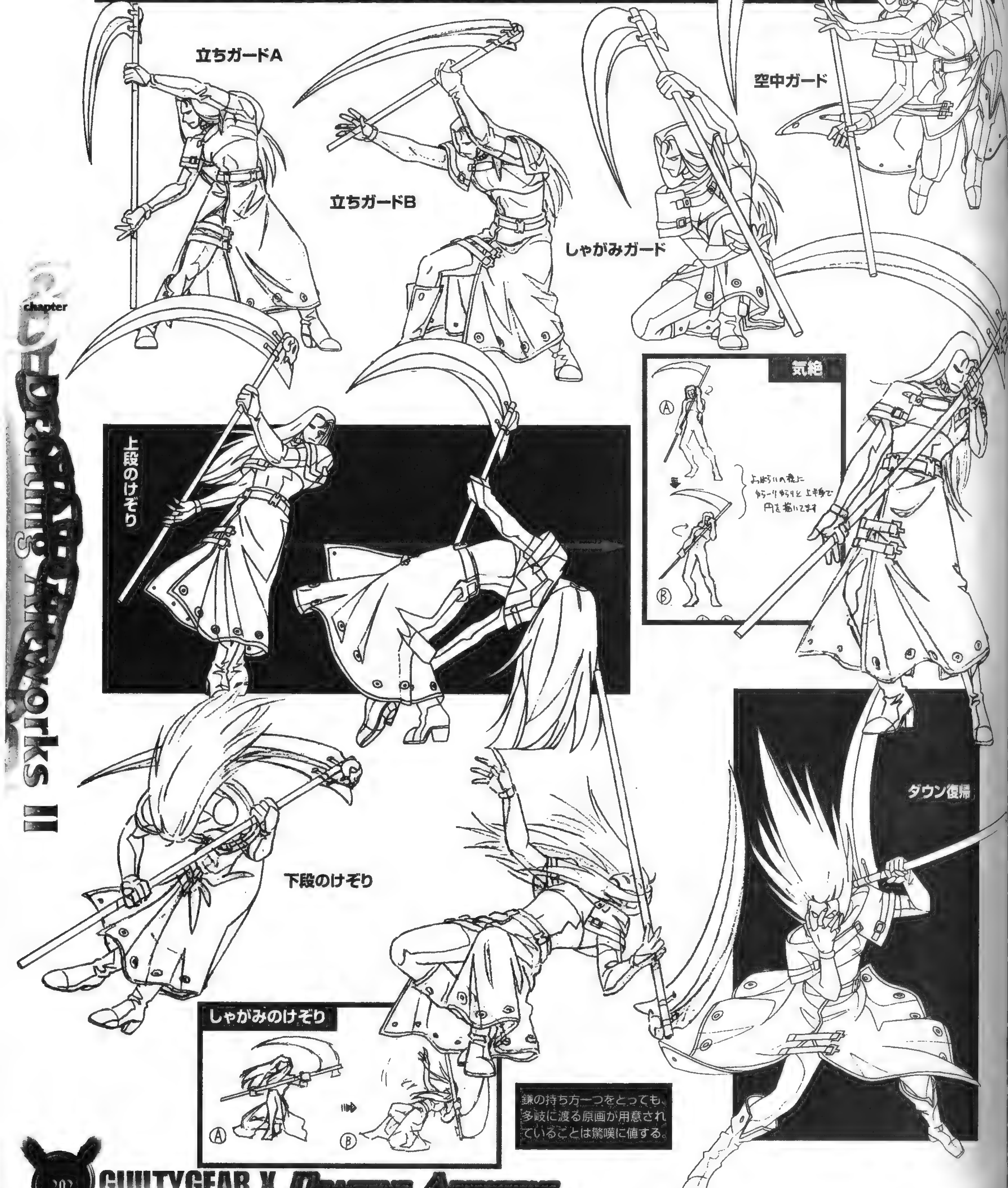


指を噛み切り、自らの血で鎌を創り出す象徴的な登場シーン

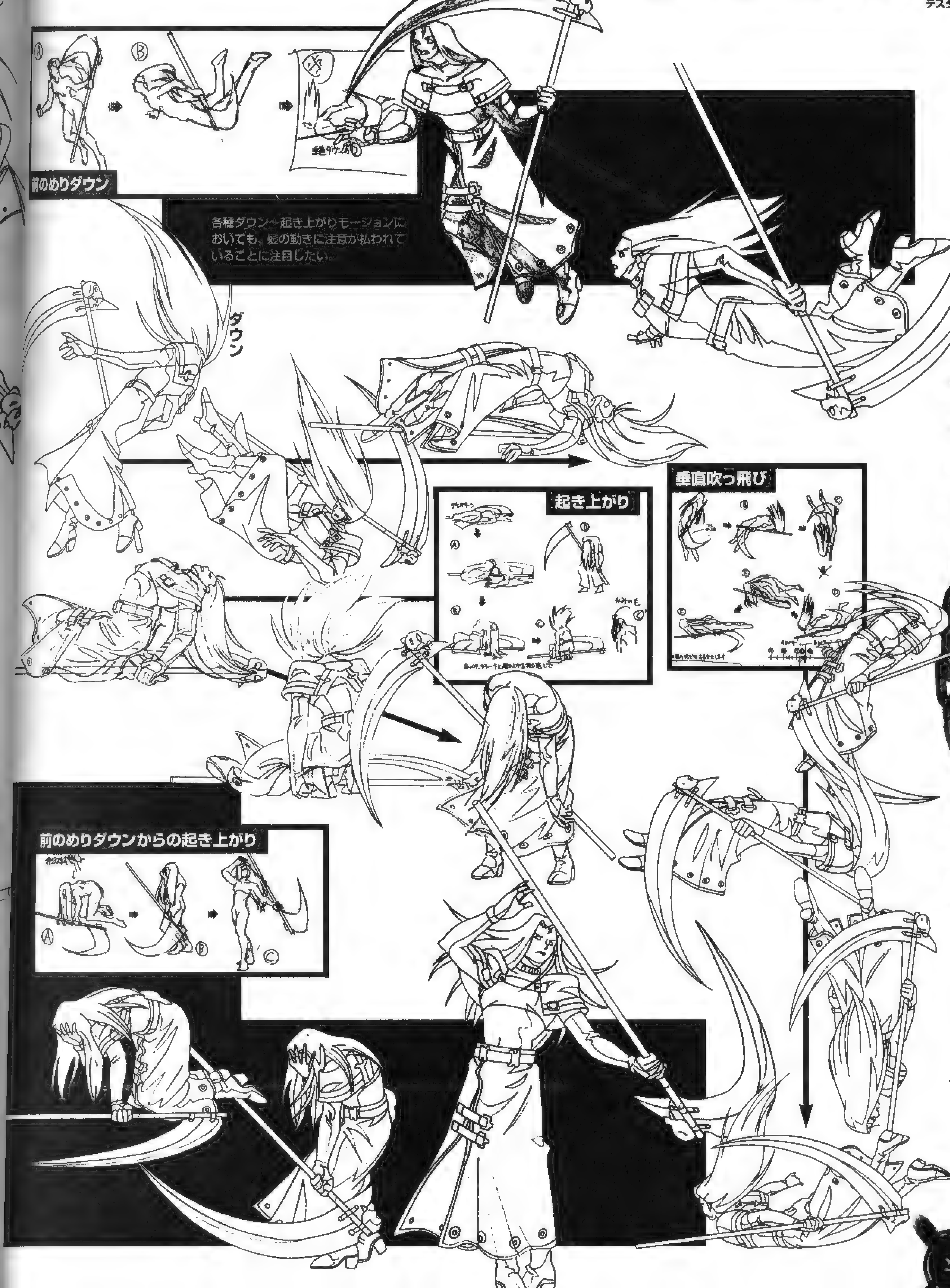

勝利
挑発
手まねきするように
指をおりたたむ。
指はすこしなめらかに動かして下さい
ダッシュ(空中ダッシュ)
立ち振り向き
〈布、髪のくらくらをお願いします〉
バックステップは
空中後退と
兼用です
バックステップ
(空中バックステップ)
しゃがみ振り向き

防御&やられ動作

原画やコンテには、テスタメントの特徴的な要素である「髪」「衣装」「鎌（の向き）」等が、子細に渡って指示してある。

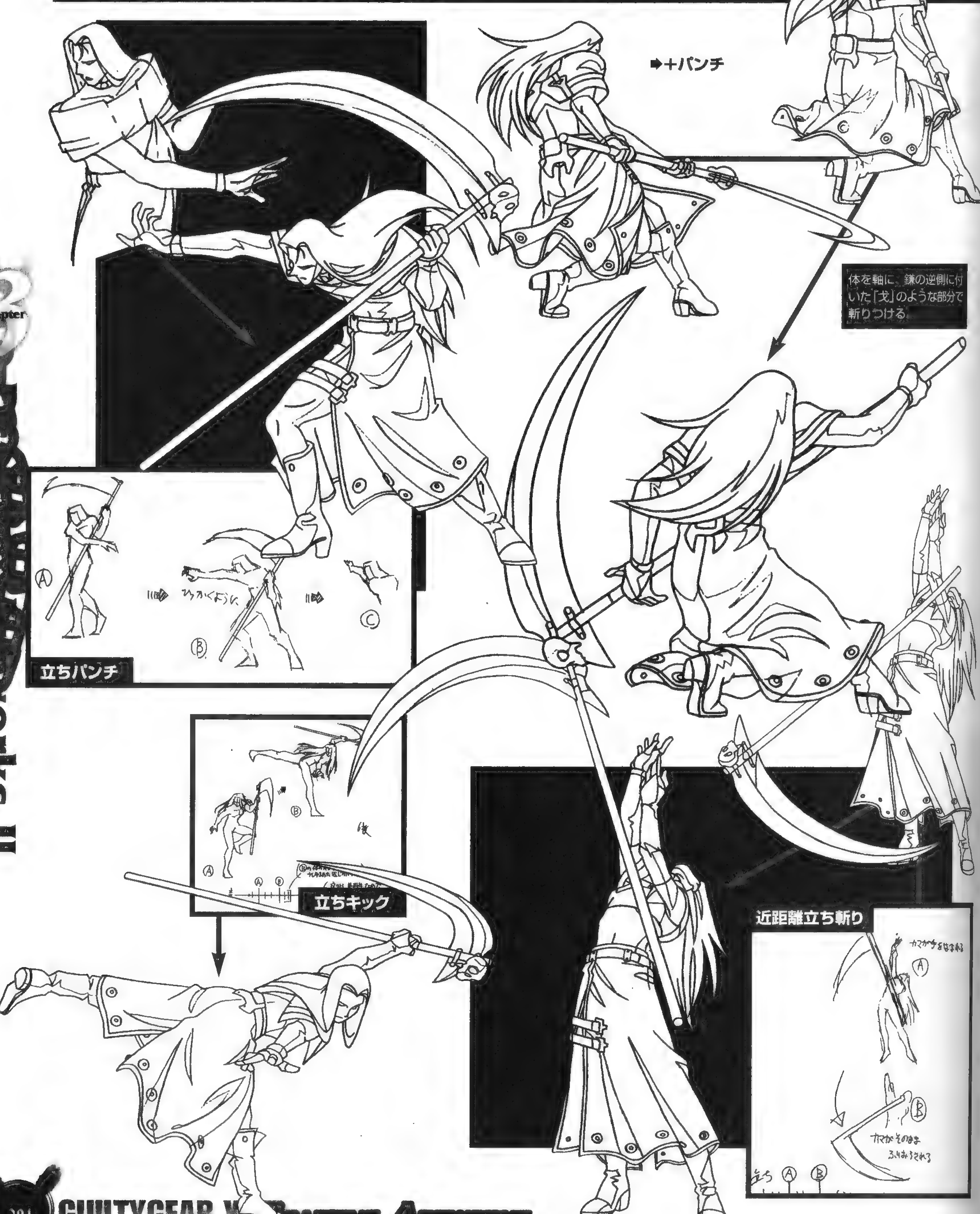


鎌の持ち方一つをとっても、多岐に渡る原画が用意されていることは驚嘆に値する。


各種ダウン～起き上がりモーションにおいても、髪の動きに注意が払われていることに注目したい。


攻撃動作 鎌を飛ばす(手から離れる)、回す、爪で引っ掻くといったトリッキーな印象を受ける技が多い
鎌の軌跡には、怨霊らしき顔が不気味に浮かびあがる。




手から離れた鎌を自在に操ることで、驚異的なリーチを実現している。
遠距離立ち斬り
+大斬り
立ち大斬り



爪で掻き斬るような仕草が特徴的な、パンチ系攻撃



テスタメントの技は、衣装と髪の動きで躍動感を与えているものが特に多い



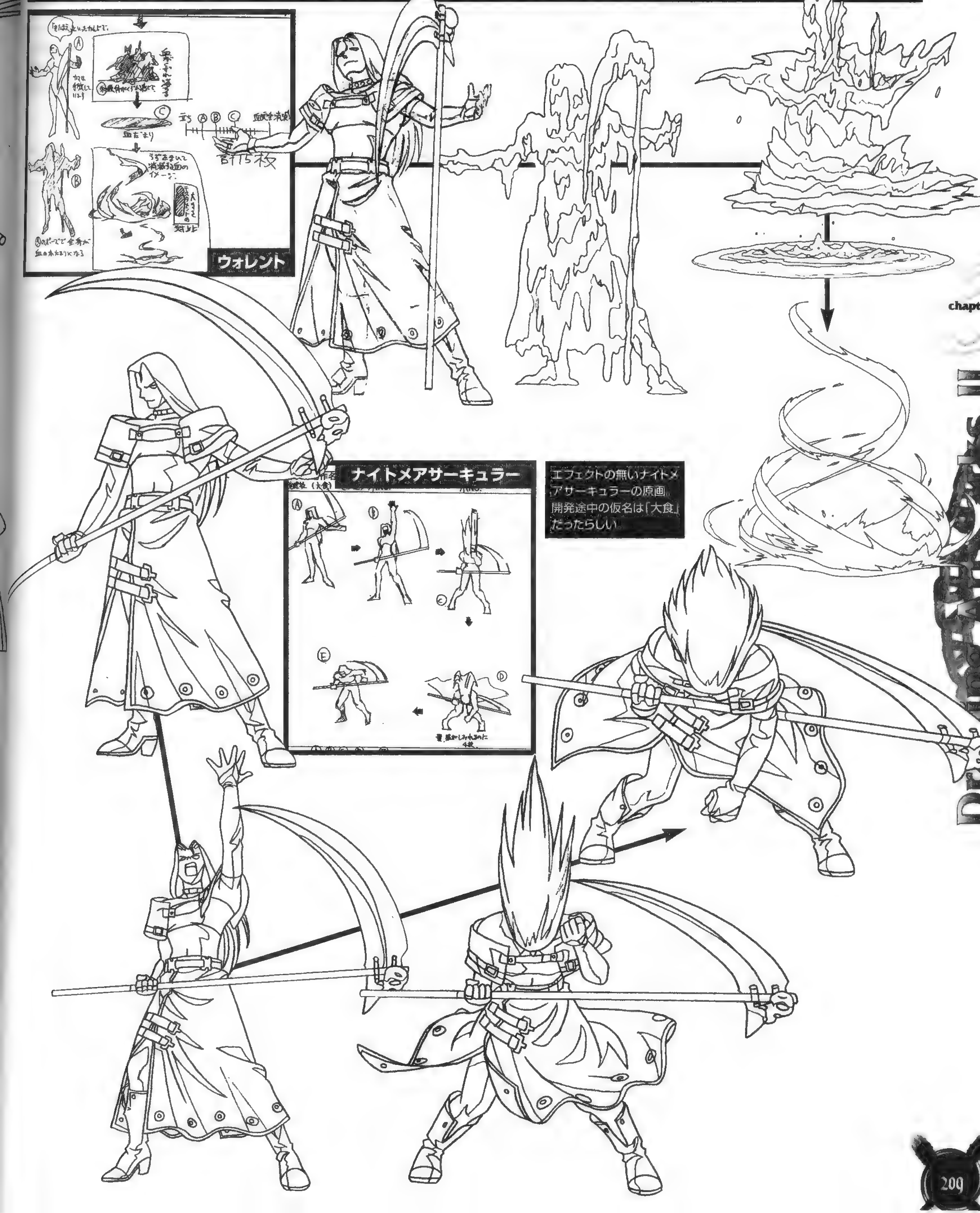
掴みから「顔が変化」→「爪が伸びる」様子。ダークな印象の強いテスタメントの技の中でも、ひときわ禍々しいモーションだ。

元は相手の動きを封じる必殺技が、ダストアタックへの変更を受けたもの。

テスタメントとは?

彼のデザインのモチーフは、やはり死神ですね。ジョニーよりも真っ黒で、今回付加したのはカラスぐらいです。ただ、本当はいいヤツなんですよね。サキュバスに関しては、契約上の関係だけで、特にストーリーに絡むことはありません。（石渡 太輔）

必殺技　テスタメントの必殺技は、前作のモーションを流用しているのか、大幅な変更を受けたのか、原画の存在しない技が多い。



ウォレント

ナイトメアサーキュラー

エフェクトの無いナイトメアサーキュラーの原画。開発途中の仮名は「大食」だったらしい。

DIZZY

ディズィー

Profile

身長：167cm
体重：56kg
血液型：解析不能
出身：不明
誕生日：12月25日（仮）
アイタイプ：赤茶
趣味：羽の毛繕い（？）
大切なもの：育ての親、森の動物
嫌いなもの：密猟者
CV：藤田 佳須恵
バトルスタイル：人間とギアのハーフであるが故に、ギアとして分裂した人格が、自らの意思とは無関係に本体であるディズィーを防御、反撃する。その姿は、何にでも変形が可能である。



尻尾の先に結んだリボンは、彼女の人間らしくありたいという意志を代弁しているかのよう。



Story

宿命の子

ある村に捨て子として放置されていた彼女は、その時は、人の子そのものだったという。身寄りの無い老夫婦が彼女を引き取ってから半年後、日を追うごとに成長していく彼女の体と知能に、村の人々は恐れを抱くようになる。

そしてある日、彼女の体に尻尾と翼が確認されるに至り、彼女はギアとして処分されてしまうことに決定する。

だが、それまで彼女を我が子同然に育ててきた老夫婦たちには、村の決定に同意することは出来なかった。

村人から守るため、老夫婦はある場所へと彼女を匿う。それが、誰も近づくことが無い「悪魔の棲む地」と呼ばれる森であった。

さすらうこころ

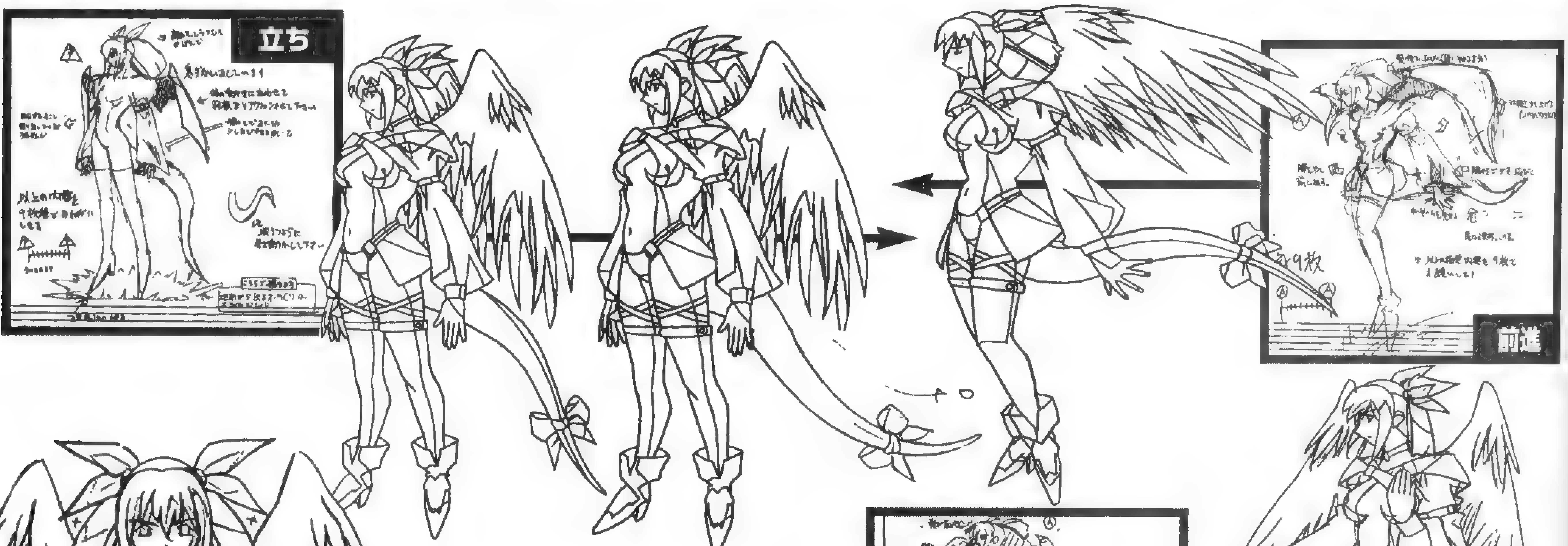
「悪魔の棲む地」にある洞窟で独りで生きてきた彼女は、隠れ家を人間に発見され、篭城を余儀なくされてしまう。幾度と無く襲撃を試みてくる人間たちに対し、彼女は決して大きな傷を負わせることなくそれらを払いのけてきたが、もはや、その抵抗にも限界が近づいていた。

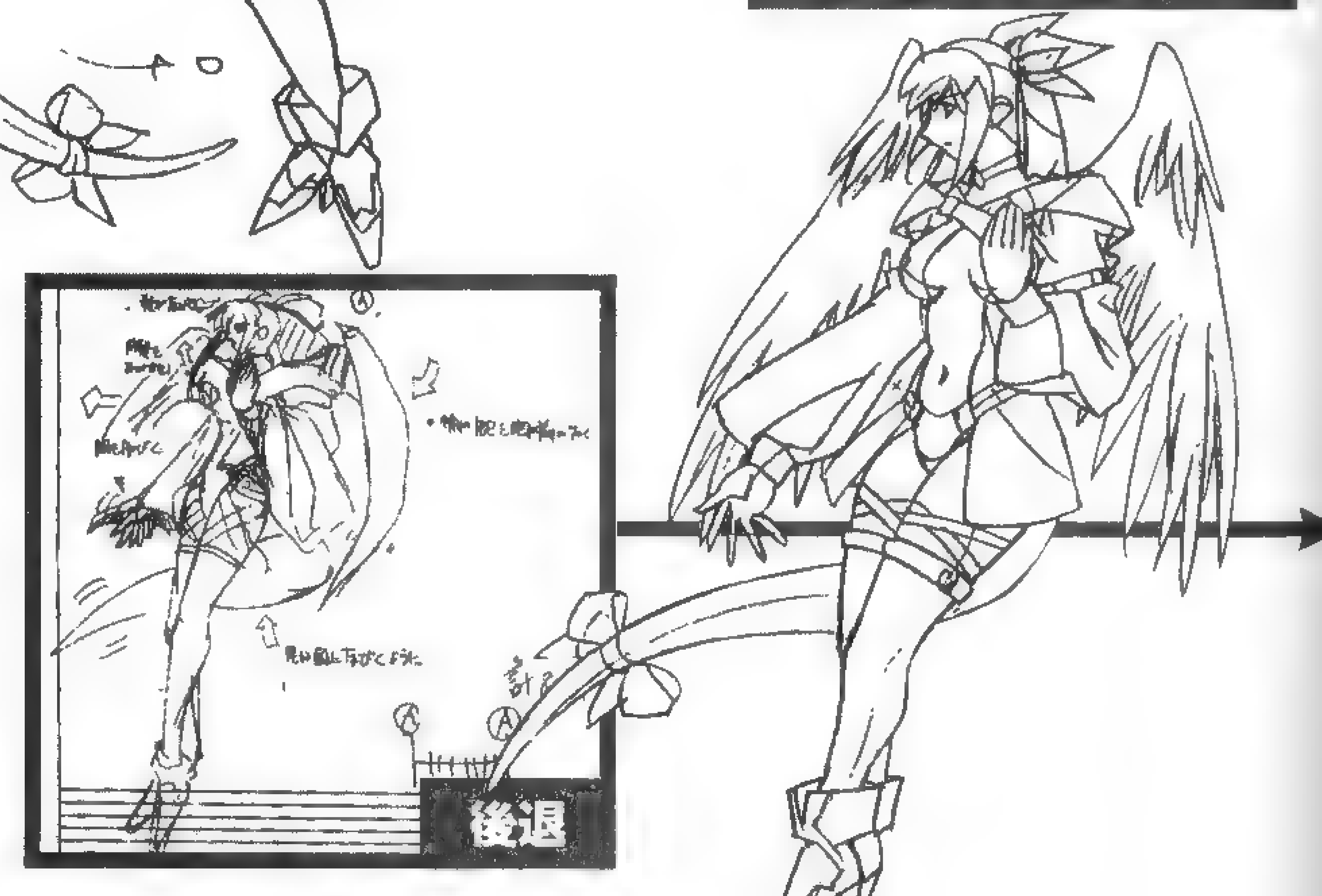
止むことの無い人間たちの襲撃から身を隠すため、彼女は住み慣れた「悪魔の棲む地」を離れる決意をするのであった……。



ネクロとウンディーネは、時としてディズィーの手足となり彼女を護る。

基本動作 決して自ら望まない闘いに際し、その表情は憂いを帯びている。異形の者とはいえ、その心は人間以上に人間らしい。







立ち振り向き



しゃがみ



しゃがみ振り向き



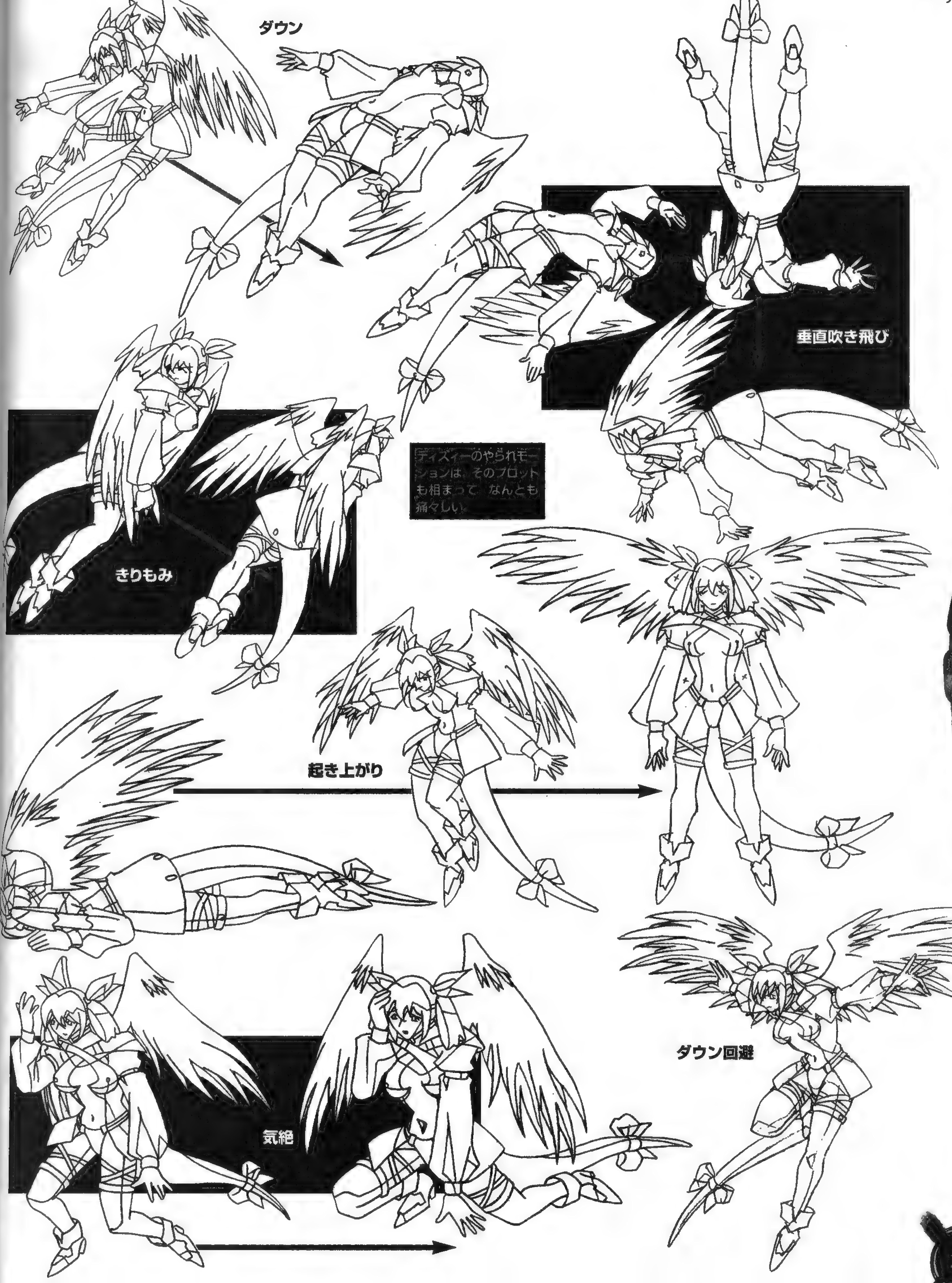
尻尾と羽の細やかな描写が、一層動きのある表現に結びついている。


ダッシュ
バックステップ
挑発
敬意
勝利A
勝利B
勝利時には必ず現れる
ネクロとウンディーネ
勝利C

防御&やられ動作

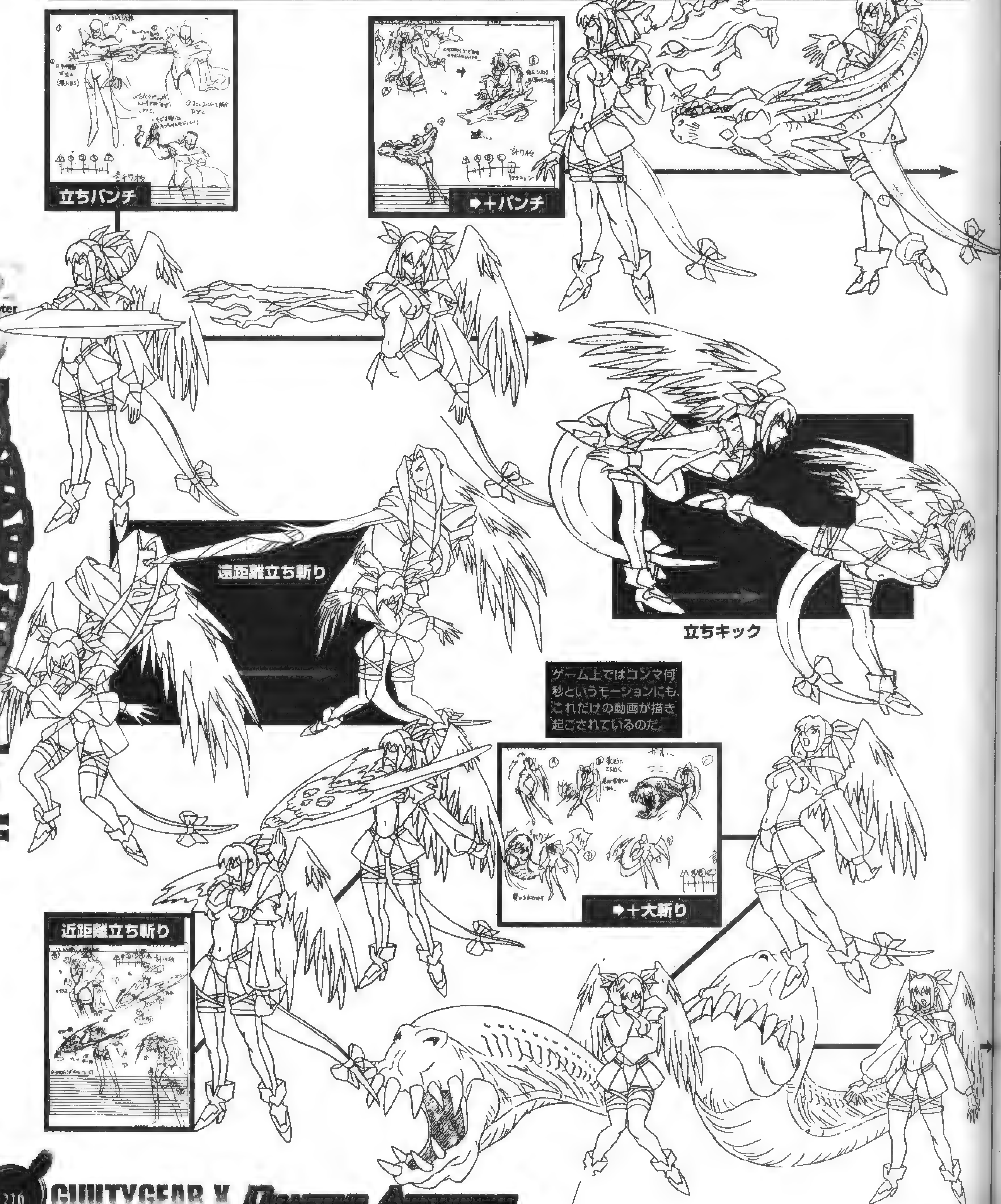
隠れ家を脅かす外敵を払いのけてきた彼女にとっては、守りこそがその本領なのかもしれない。



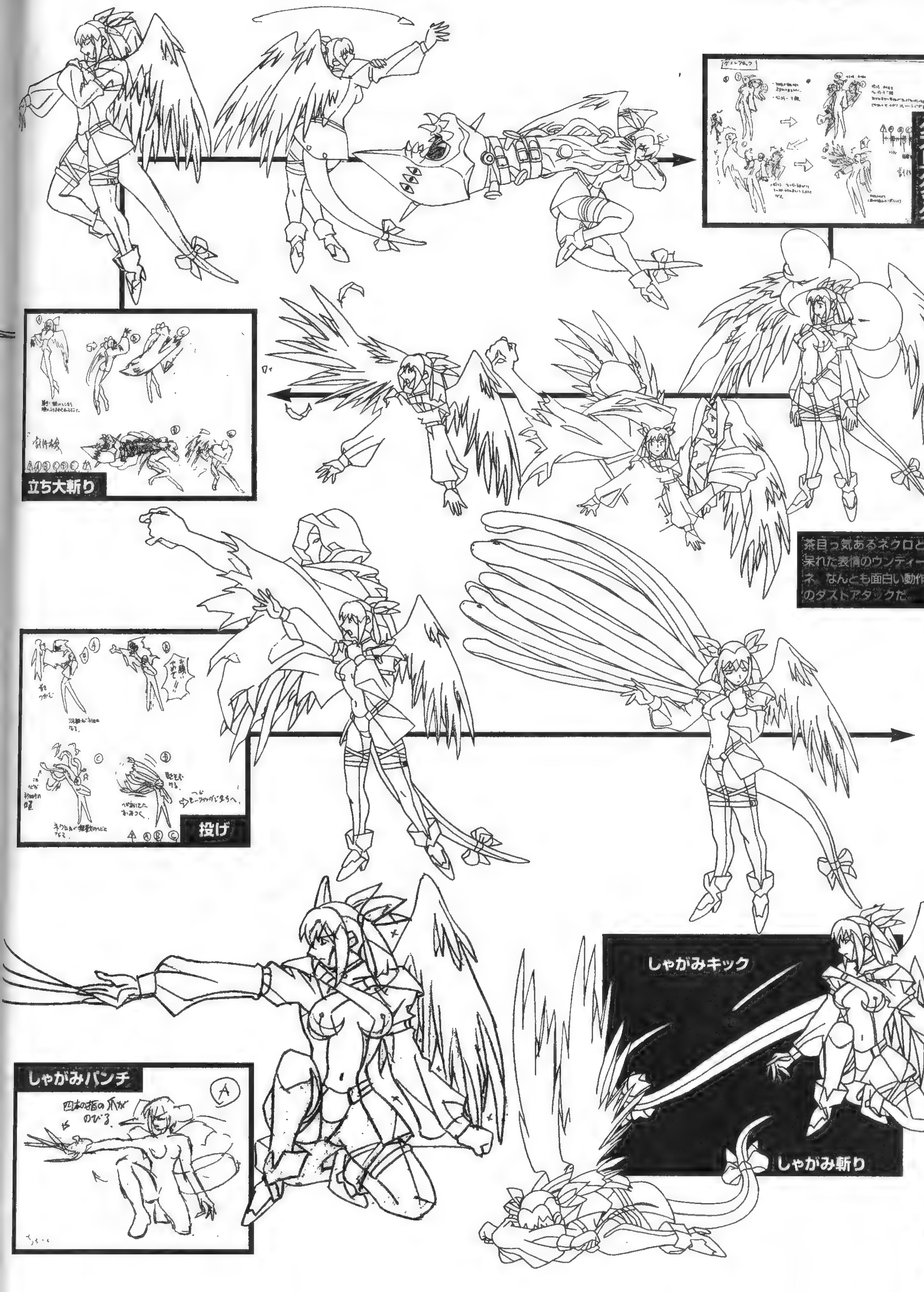


ディズィーのやられモーションは、そのプロットも相まって、なんとも痛々しい。

攻撃動作 内なる力の暴走を必死で抑えようと努める意志が、いたるところで見られる。



ゲーム上ではコンマ何秒というモーションにも、これだけの動画が描き起こされているのだ。



茶目っ気あるネクロと、呆れた表情のウンディーネ。なんとも面白い動作のダストアタックだ。


足払い
ズルッ
しゃがみ大斬り
ジャンプ斬り
氷の刃物になってます
ジャンプパンチ
ジャンプキック
ジャンプ大斬り

必殺技 ディズィーの必殺技は、そのほとんどがネクロとウンディーネによる攻撃となっている。



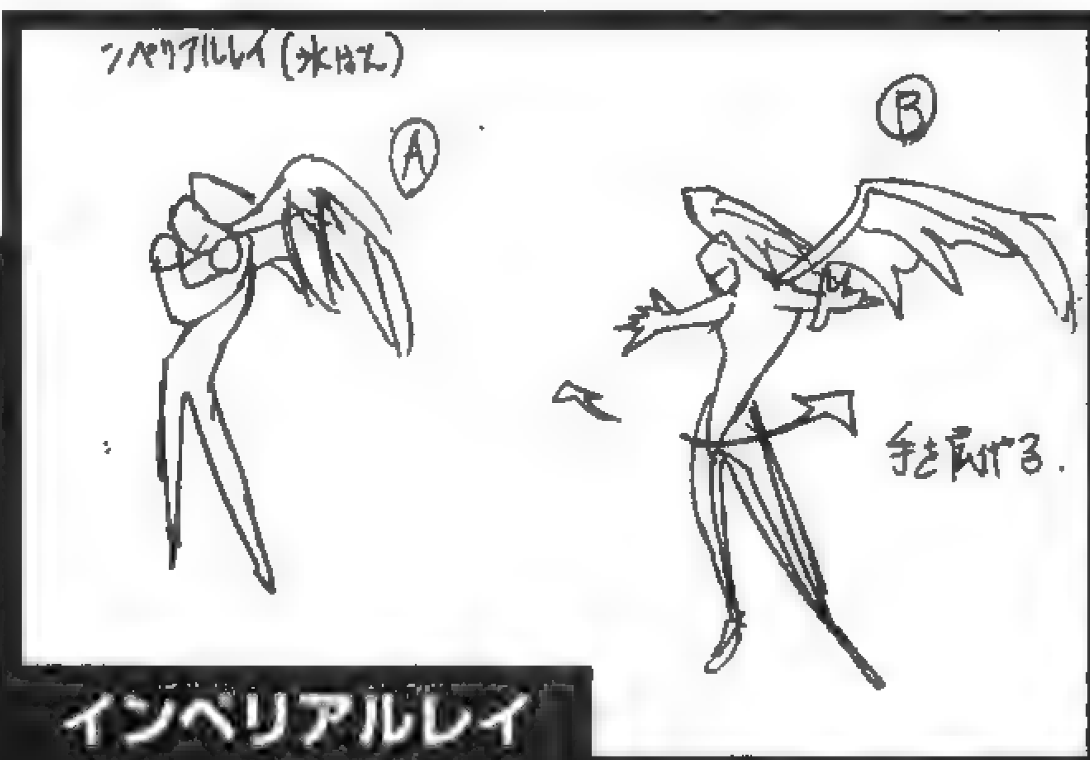
木の実をとる時に使ってたんです

はじめはただの明かりだったんです

手先の表情の付け方も、見るべきポイントの一つだろう。

魚を捕る時に使ってたんです

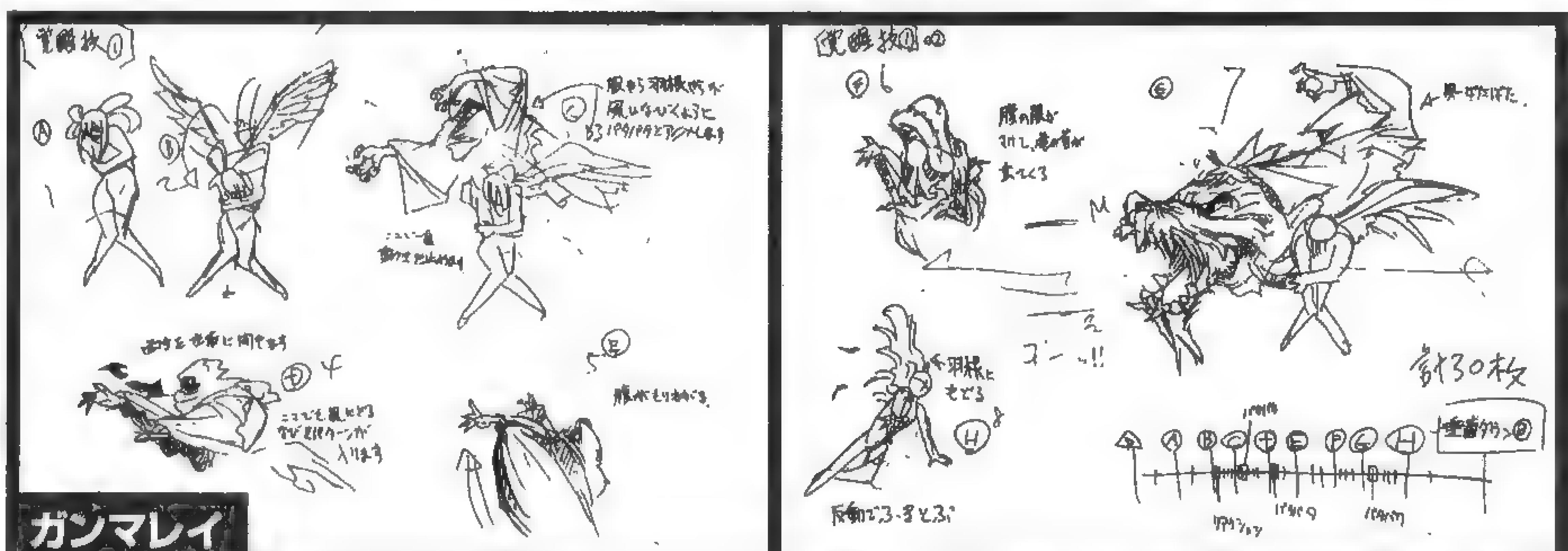
よく話し相手になってくれます



インペリアルレイ



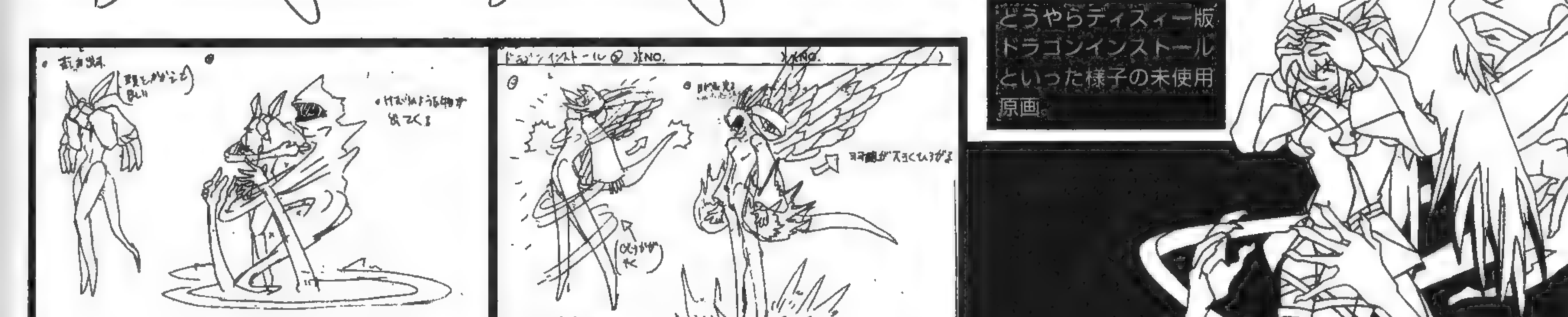
ディズィーの必殺技のなかで自身が発動する唯一の技、インペリアルレイ。



ガンマレイ







どうやらディズィー版ドラゴンインストールといった様子の未使用原画。

ディズィーとは?

名前に関しては、メイを考えたときにエイプリルを冗談で思いついて、「快賊」を技で使うことを考えたとき、12月に対応させよう、と思いついてかけてみました。余談ですが、快賊の12人目であるリーフさんは、「うるう年」という意味なんです。（石渡 太輔）

[MAXIMUM] ARTWORKS COLLECTION



アークシステムワークスより、ファンクラブ[HYPER]の会員に向けて配布されている会報、[MAXIMUM]。そこに掲載された『ギルティギア・プチ』のマンガやイラストを紹介しよう。







アークシステムワークス公式ファンクラブ

[HYPER] 会員募集中!!

ご存知『ギルティギア』シリーズの開発元、アークシステムワークスでは、現場とファンのみんなとの交流の場として、公式ファンクラブ[HYPER]を開設している。入会すれば、前述した会報[MAXIMUM]が配布されるほか、イベントへの招待、特別企画への参加資格など、盛りだくさんの特典が貴方のモノに！　さらに、アークシステムワークスのホームページでは、会員専用のコンテンツも用意されているぞ。これだけそろって、入会金は¥2,500、年会費は無料だ！

興味を持った人は、氏名、住所、電話番号、ファンクラブ資料請求の旨を明記のうえ、下記の宛先までハガキ(E-Mail)を送ろう。折り返し、入会案内および入会用振込用紙を送ってもらえるぞ。

宛先はこちら
〒222-0033 神奈川県 横浜市 港北区 新横浜 2-6-13
新横浜ステーションビル5F アークシステムワークス内
[HYPER] 事務局「ファンクラブ資料請求」係
E-Mailでも受け付けています
E-Mail：hyper@arcsy.co.jp
※E-Mailの件名は「ファンクラブ資料請求」にてお願い致します。



※この情報は2000年11月時点のものです。

GUILTY GEAR

Chapter 4
Historical Foundation of GuiltyGear

STORY of GuiltyGear



22世紀。人類は無限のエネルギーを生産する超自然的な制御法の理論化に成功、旧テクノロジーとなった科学は全世界的な禁止事項となった。しかし、人類同士の紛争はとまることなく続き、魔法理論に基づく殺傷行為は熾烈を極めた。そしてついに人類は、命を持った禁断の生物兵器「GEAR」を生み出してしまった。



某先進国は、「GEAR」の市場を独占し他国を制圧しようとした。しかし、本来従順であったはずのこの兵器の中から、ある日ひときわ強力な戦闘能力と確固たる意志を持った一体が出現する。それは、みずからを「ジャスティス」と名乗り、種の存在意義を唱え、全世界の「GEAR」を従えて人類に宣戦を布告した。対して人類は急遽団結、対GEAR組織「聖騎士団」を結成。ここに人類対GEARの戦い「聖戦」の火蓋が切って落とされたのである。



……対戦は、百年の長きに渡った。しかし幾多の壮絶な戦いの末、ジャスティスは「次元牢」深くへと封印された。そして司令塔を失ったGEARたちはなす術もなく次々と駆逐されたいった……。こうして人類は勝利を収め、再び平穏な日々を取り戻したかに思えた。しかし、その平穏が束の間であることに、気付いている者たちもいた。数年後の悪夢を予測する、ほんのわずかの者たちが。



オマエハ、ナニヲノゾム

聖戦終結から5年後、封印結壊の疲労からか、ジャスティス復活を懸念される妖気が世界を包んだ。事態を重く見た国際連合は「第二次聖騎士団」の結団に向け、人員選考の為、世界規模の武道大会の開催を決定した。強者を切望するあまりか、優勝者には如何なる望みのものでも与えられることが約束されていた。しかし、その大会の内容は、罪人の出場、ついには試合中の殺人を認めるといった過酷なものであった……。

Baggage of GuiltyGear World

「ギルティ・ギア」の世界を理解する上で、是非とも押さえておきたいキーワードを集めてみた。世界の根底に眠る知られざる事実が、今、明らかになる。

アウトレイジ

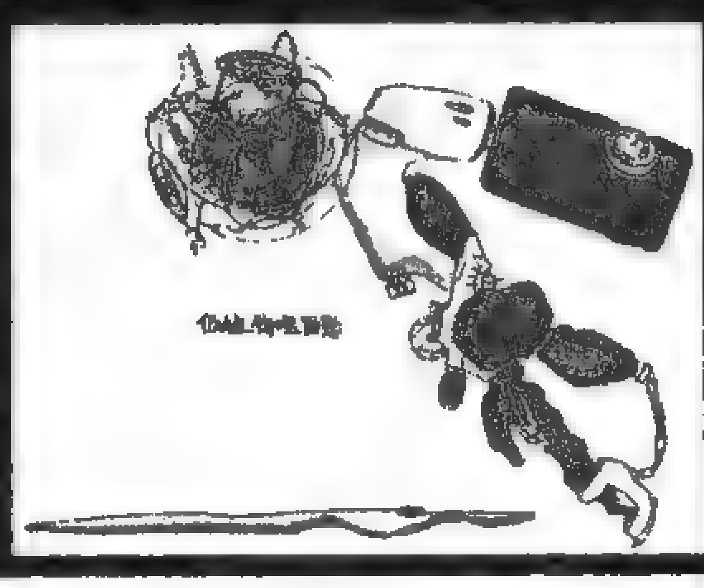
人類がGEARと対等に戦うために作られた超兵器、それが「神器・アウトレイジ」である。

本来、人間が持っている法力(法力の項を参照)を増幅し、より戦闘的なものに変換するのがアウトレイジの役割である。

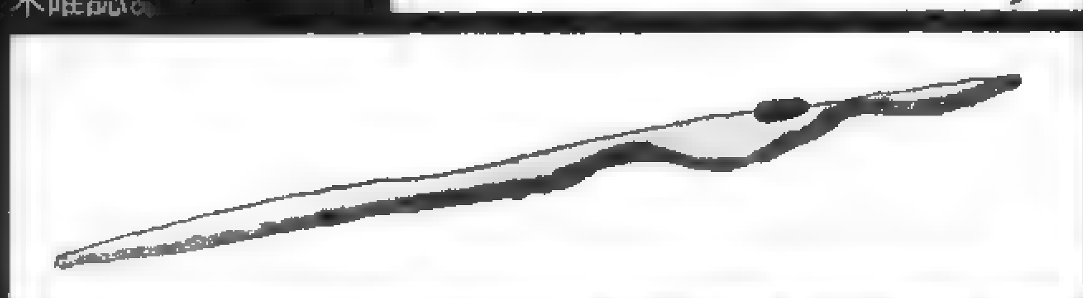
しかし、アウトレイジ自体に秘められたポテンシャルがあまりに強大であったゆえ、普通の人間にはおおよそ兵器として制御できる代物ではなかった。

対GEAR兵器の切り札でありながら、その強大な力ゆえに有効活用が不可能と思われたアウトレイジだが、能力を細分化し、本体を8つに分割することで、武具としての活用が実用化されることになった。

いつ生まれたのか、誰の手によって作られたのか定かではないが、未知の部分があまりにも多いゆえに神聖化され、「神器」の冠を頂くこととなった。



これらの神器は聖戦中に発見され、「封炎剣」「封雷剣」「閃牙」「絶扇」「茲薫」「湖上白」の6つが国際連合の所有物となっている。残り二つの行方は未確認。



アサシン組織

歴史の闇に紛れ、非合法な営利活動、並びに暗殺業を請け負う組織である。

その全貌や組織形態は明らかにされてはいないが、組織のトップクラスの人間の中には、GEARと同等かそれ以上の戦闘能力を有する者も存在し、封印されし秘術「禁呪」を用いて、卓越した戦闘力を持つに至った人間も顔を連ねている。

歴代リーダーの一人であるザトー＝ONEは、下っ端のチンピラからのし上がり、組織のトップに収まった異例とも言える経歴の持ち主である。

その裏には、死を懸けて行使した秘術「卑・泥獄墜法」の存在があった。彼は視力と引き換えに、影を操る術と、周囲の気配を察知する能力を手に入れ、その力を有効利用することで組織のリーダーへと成り上がったのである。



しかし、作戦行動中に構成員の一人であるミリア＝レイジの裏切りにあったことから組織は壊滅状態に陥る。ザトーは捕えられ、組織は消滅寸前にまで追いこまれるも、第二次聖騎士団団員選抜武闘大会直後から、徐々に力を取り戻すことに成功している。

アフロ

見る者すべてに激しいパッションと狂おしいまでの郷愁を抱かせる究極にして空前のヘアスタイル、それが「アフロ」である。

ギルティ・ギアの世界では、謎の流れ医者・ファウストの最終奥義でその威容を堪能することができる。彼の手にかかれば、人間だろうがギアだろうがお構いなしに、一瞬のうちにアフロ降臨を行なえるのである。



GEAR

西暦2010年、人類は超自然エネルギーの無限活用法を開発し、次なる進化の階段を上ろうとしていた。

その進化の階段となるべきプロジェクトの名は「生態系強化計画」、通称、GEAR計画である。

「GEAR」とは、人間をはじめとする生態系を素体とし、そこにGEAR細胞を植えつけることによって、より完成された生命体へと進化した存在を指す。

GEAR細胞を移植する対象は、生命体であるならば、素体そのものに制限はなく、理論上クジラでもゾウでもGEAR化することが可能であった。無論、人間でも例外ではない。

西暦2016年、ついに、人類初の人間を素体にした「GEAR人体実験」が開始された。被験者となったのはアメリカ人男性のフレデリックである。実験後、彼は「人類」と呼べる存在から、かけ離れたものへと変貌してしまう。

スタッフたちは実験直後から姿を消し、それと時期を同じくしてフレデリックも研究所から脱走する。

最初の人体実験から57年後、人類の希望となるべくしてスタートしたGEAR計画は、人が持つ愚かな業に彩られ、その当初の目的を逸脱してしまう。

「GEARの軍事利用」……それは、某先進国の手により進められた、悪魔のプロジェクトであった。

強靭な生命力と他の兵器を凌駕する攻撃力を有した「GEAR」を独占的に軍事利用し、他国の制圧に乗りだしたのである。

GEAR化された生命体は本能のみで行動し、自らの思考を失ってしまうことになる。ほとんどのGEARは凶暴性のみが表層化し、殺戮マシンとして機能することになるのだが、人間を素体とした高度なGEARの場合は、人間の形を維持したまま、自らの思考によって行動することが可能だという。



禁呪

西暦2010年に発見された魔法科学論は進化を重ね、多くの技術が実用化されていった。

森羅万象のシステムを解明した結果に発見された"超自然エネルギー"。その実用化に成功することで人類は史上かつてないほどのエネルギー革命を起こし得ることができたのである。

超自然エネルギーの活用法は「法術」と呼ばれる術式に体系化され、さまざまな種類の法術が世に生みだされ、活用されていくこととなった。

だが、法術を生みだす過程で、想像を超えたハイスキルを簡単に行使できる術式も発見された。時の科学者たちは、それらを「システムが未完成なため、術者に対するアフターリスク（ウィルス性の被害や術式後の後遺症）が起こりやすい」という理由をもって一部の法術を封印することに決定した。



それが「禁呪」と呼ばれる、歴史の闇に消し去られた呪われし術式たちである。

ジェリーフィッシュ快賊団

GEARとの戦争で人心が荒廃した世にあって"人に情を与える"ために大空を翔ける空賊、それが「ジェリーフィッシュ快賊団」である。

快賊団のリーダー・ジョニーは、幼い頃にGEARに両親を殺され、それ以来一人で生きてきた。彼は本来持ち合わせていた強靭な心で、誰にも頼らずに、戦争で荒れ果てた世の中を渡り歩いていったのである。

しかし、ジョニーを本当に支えていたのは、生前に両親が注いでくれた、限りない慈愛の心、身体に深く染み込んだ、人間の情であった。

そんなジョニーの周りには、彼と同じように肉親をGEARに殺された人々が数多く存在していた。彼らを見て、ジョニーは立つことを決意した。

「人に情を与えられる人間になるんだ」

それが、ジェリーフィッシュ快賊団の結成へとつながったのである。



快賊団は複数の飛行艇を有する義賊として活動し、貧しき人々に富を分け与える活動を続けている。

メンバーの構成員はジョニー以外はすべて女性。これは単にジョニーの趣味なのか、それとも、たまたま全員女性だったのかは、誰も知らない。



ジャスティス

人類に従順な、初の完全体GEARとして精製された素体を元に作られた自律型戦闘GEAR。

他のGEARと違って外部から制御する必要がなく自らの意志を持って行動できるスタンドアロンタイプのGEARだ。また、宙間戦闘能力も確認されている。

ジャスティスの開発が始まったのは2073年。初のGEAR人体実験が行なわれた約50年後である。それまで研究が中断していたGEARプロジェクトだが、ジャスティス開発計画と共に再び歴史の表舞台に姿を現す。

某先進国の他国制圧用の軍事兵器として開発されたが、軍部の思惑を裏切るかごとく、ジャスティスは人類全体に対して牙を剥いた。

その強大な力をもってして他のGEARたちを支配下に置き、人類に対して総攻撃を開始した。手始めに日本列島を壊滅させた後、戦火はユーラシア大陸、そしてアメリカにまで飛び火した。

人類はジャスティスに対して聖騎士団を結成して対抗。100年にわたる戦いの末、ジャスティスを次元牢に封印することに成功するのである。



聖騎士団

GEARを駆逐するために、国連が世界規模で結成した武装集団、それが聖騎士団である。

その組織図は大まかに"団長""隊員""志願兵"の3つに分けられており、団そのものは特定の国に帰属するということはない。

2074年にジャスティスが引き起こした全面戦争「聖戦」においては、人類代表としてGEARと対決し、ユーラシア大陸を中心として100年間に及ぶ激戦を繰り広げた。聖戦後はGEARの脅威から人類を守る治安部隊として、その任務を継続している。

聖戦時に活躍した騎士団団長には竜殺し、クリフ＝アンダーソンがおり、彼の振るう斬竜刀は多くのGEARを切り伏せてきた。しかし、彼は次元牢から復活したジャスティスとの再戦の折に致命傷を負い、その誇り高き人生を終えてしまう。

2180年現在、団長を務めるのは俊英、カイ＝キスク。神器の一つである「封雷剣」を受け継いだ彼は、騎士団の誇りと名誉、そして人類の平和を守り抜くために尽力している。

聖戦中はソル＝バッドガイも騎士団員として参画していたのだが、騎士団の気質が肌にあわずに速攻バックレ、あげく宝剣の「封炎剣」を盗んで逃走した、という記録が残されている。



ちなみに第二次聖騎士団団員選抜武闘大会において、何人の団員が騎士団に入団したのか、また、誰が入団したのかは明らかにされていない。

聖戦

ジャスティスの反乱を鎮圧するために、人類とGEARとの間に起こった100年にわたる全面戦争。

西暦2073年に日本列島、並びに朝鮮半島がGEARたちにより消滅させられたのを皮切りに、以後は世界を戦場にして局地的な戦闘が繰り返された。主な戦場となったのはユーラシア大陸であったが、アメリカも自由の女神が破壊されるといった被害を被っている。



ソル＝バッドガイ

一匹狼の賞金稼ぎ。手には伝説の至宝「封炎剣」を持ち、GEARを狩るために世界を渡り歩いている。

常人離れした強大な戦闘力を持ち、繰り出す技は豪快にして絶後。小細工なしの力技で、これまでに数々の難敵を撃ち伏せてきた。

聖戦時にはクリフに招かれて聖騎士団に身を置いていたが、ほどなく脱退。第二次聖騎士団団員選抜武闘大会に出場したソルは、最終戦まで勝ち残り、復活を果たしたジャスティスを辛くも葬り去ることに成功する。



彼の正体は謎に包まれており、年齢、出自、本名すらも不明。ただ、頭につけているヘッドギアは"GEAR細胞抑制装置"らしく、彼が人類以外の「何か」であることを示している。

第二次聖騎士団団員選抜武闘大会

聖戦終了後、次元牢に封印されたジャスティスであったが、その後も不気味な胎動を続けていた。

封印結界の疲労からジャスティス復活を見越した国際連合は、新たなる聖騎士団を結成するために選抜武闘大会の開催を決定した。

世界規模の武闘会を開催し、屈強な騎士団員を募るのがその目的である。

大会規定はほとんど存在せず、罪人の出場や、試合中の殺傷をも認めるといった過酷なものであった。



テスタメント

元はクリフ＝アンダーソンの養子。かつては聖騎士団員として活躍していたが、その最中、謎の男の手によりGEARへと強制的に改造されてしまう。以来、人間としての自我を失った彼はGEARの急先鋒となり、人類と敵対することになる。

第二次聖騎士団団員選抜武闘大会を利用し、封印されていたジャスティスの復活を促し、再び人類を死地に追いやろうと画策する。



しかし、ソル＝バッドガイらの活躍によってその野望は潰え、同時にテスタメントも自我を取り戻す。ジャスティスの死後は自らが犯した罪の重さに苛まれ、死人同然に各地をさまよっていた。

そんな彼に再び生きる目的を与えたのは一人の少女との出会いであったという。

Dr.ボルドヘッド

世界屈指の名医と呼ばれ、神の如きメスさばきで多くの命を救ってきた男、Dr.ボルドヘッド。理想が高く、温厚な性格であった彼は、行く先々から尊敬の念をもって迎えられていた。

しかし、ある手術の際に、彼を妬む同僚の謀略により、患者の少女を殺してしまう。彼はその一件で計り知れない衝撃を受け、善良な医師から一転、狂気の殺人者と化してしまう。

それまで、手術のために活用していた超高難度法術「物質転移」「空間彎曲」を殺人の技として行使するようになり、彼は最狂の殺人鬼として人々を恐怖に陥れた。



その後、捕まった彼は牢獄へと押しこまれるが、第二次聖騎士団団員選抜武闘大会の折に脱獄に成功。大会への出場が確認されているが、後の動向は定かではない。

生龍焼

中国料理界に殴りこみをかけるべく、夢の第一歩を踏み出した蔵土縁 紗夢。彼女の野望への第一歩は、ローンで工面した屋台から幕を開けた。

彼女の屋台の目玉料理は「生龍焼」。そう、読んで字の如く、生きた龍を焼いて調理した、ダイナミック極まりない料理である。

原料となっている龍は、屋台の背後に横たわる龍。紗夢はこの龍の体から肉を切り出し、その場でダイレクトに調理しているのだ。まさに産地直送、これ以上ないフレッシュさを持った料理である。



ちなみに切り取った龍の体は時間をおくと再生するので、半永久的に食材を補給できる。何ともコストパフォーマンスに優れた料理である。

日本

極東に位置する島国。
精神を重んじる独特の風習を有する、無二の文化圏を持つ国である。
20世紀には経済大国として栄華を誇ったが、21世紀を前にして起こった政局不安が要因となり、徐々に斜陽を迎えていった。
そして、ジャスティスに率いられたGEARが一斉蜂起した2074年、悲劇は起こった。
大挙して押し寄せたGEARの総攻撃により、朝鮮半島、並びに日本列島は壊滅。この時より、地図の上から「日本」という名前は消滅してしまう。
GEARが日本を狙ったのはジャスティスの指示によるもので、これは日本民族が有する精神基盤が、超自然エネルギーに何らかの特異な反応を示し、それを危惧しての日本民族絶滅作戦であったと目されている。
現在、生き残った数少ない日本人は「コロニー」と呼ばれる保護区域に集められ、希少人種として保護されている。



卑・泥獄墜法

自然科学理論に基づいて超自然エネルギーを行使する「法術」。現存する法術は「六六六」に体系化されており、その総称は聖天貨法と呼称されている。
しかし、そのうち六つの法術は「呪法」と称され、公式外とされていた。その公式外にある封印されし法術こそが、呪われし禁忌の技「卑・泥獄墜法」である。
卑・泥獄墜法は行使する術者に多大なるアフターリスクを与えるために、科学者たちはその使用を堅く禁じていた。しかし、そのリスクと引き換えに得られるものは絶大にして驚異的なスキルであった。
過去の実用例としてアサシン組織のリーダー、ザトー=ONEが卑・泥獄墜法第五法「触精影陣」を使用したという報告がなされている。
ザトーは卑・泥獄墜法第五法を封印していた起動パスワード、「視界の遮断」を自らに課すことにより、触精影陣を行使することに成功。結果、視力を失ったものの、影を自在に操る能力を手に入れた。
同組織のミリア=レイジもその身に卑・泥獄墜法第六法「アングラ」を施しているが、どのようなアフターリスクが働いてるのかは定かではない。



封炎剣

8つに分けられた神器・アウトレイジの一部。
炎の属性を持っており、使用者の法力を集束して火力にコンバートする能力を有している。
元は国連の厳重な管理の元に置かれていたが、聖戦時に聖騎士団に所属していたソル=バッドガイにより強奪され、何処かへ持ち去られる。



普通の人間には到底使いこなすことは不可能で、使用者には強靭な精神力と、封炎剣が放つパワーを制御できるだけの腕がなければならない。なお、封炎剣を強奪したソル=バッドガイは、この強力無比な剣を手足のように扱うことができたという。

封雷剣

8つに分けられた神器・アウトレイジの一部。
雷の属性を持っており、使用者の法力を集束し、電撃状にして放出する能力を有している。
封炎剣と同じく国連の厳重な管理の元に置かれていたが、聖騎士団の団長である天才剣士・カイ=キスクが拝領することで、初めて主人を得ることになる。
封雷剣も他の神器と同等に、使用者の法力を増幅して放出するブースターの役割を持っていた。
カイ=キスクは封雷剣のポテンシャルを十二分に引き出し、数々の強力無比な技を己のものとしていった。



卓越した剣技と精神力、そして封雷剣の力が合わさった時、カイ=キスクは間違いなく人類最強の戦士の一人となったのである。

武装科学王国ツェップ

聖戦末期に誕生した超巨大飛行艇を国領とする空中武装皇国、それが武装科学王国ツェップである。
魔法科学の理論化に伴う実用化、それにより既存の科学を廃することを決定した国連の方向性に対し、異を唱える者たちがいた。
彼らは「科学復興」を旗印に巨大飛行艇に集い、武装科学王国ツェップを興したのである。
だが、当初の「科学復興」という志は次第に薄れていき、聖戦終了時には奴隷制度を基幹とした独裁政治が行なわれていた。奴隷兵士たちは逃走抑止用の爆殺首輪を付けられ、重い使役と、死の恐怖に怯える日々を送っていた。
この事態を憂いた軍事教官・ガブリエルは、第二次聖騎士団団員選抜武闘大会に乗じてクーデターを決行。当時、奴隷兵士として大会に出場していたポチョムキンらの協力を得て、独裁政治打倒に成功する。
クーデター成功後はガブリエルが大統領に就任。現在は当初の理念であった「科学復興」を掲げつつ、平和的自治を獲得している。



法力

魔法科学論に基づく超自然エネルギー、その中にある「法力」とは人間が本来持っている力を指す。
法力は「火」「雷」「水」「風」「気」の五つの属性に分かれており、この中でも「火」「雷」「水」「風」の4つの属性は魔法科学構成理論を用いて、干渉、増幅することが可能となっている。
「気」だけは他の属性とはまったく異なる性質を持ち、方程式では表すことのできないアルゴリズムを有している。他の属性と違い、学ばなくとも自然に体内に存在しているのが「気」で、感情に呼応して増幅するかと思えば、幼少のころに覚えて使用可能になるなど、現在では発現原理が解明されていない属性と言える。
この「気」の発祥地こそが、現在は失われてしまった東洋の国であり、滅ぼされてしまった原因も、この「第五の属性」にあったのではないかと目されている。
「火」「雷」「水」「風」の法力は、魔法科学論を学ぶことにより行使できるようになるが、20世紀から



タイムスリップしてきたアクセル=ロウだけは例外で、彼は法力学の知識なしで、炎の属性に似た法力を行使することができる。
なお、アウトレイジから生まれ出た8つの神器には、それぞれに法力学の属性に基づいた増幅機能が付加されている、とも言われている。



RIOT

ソル=バッドガイが着用するジーンズのメーカー。
リーズナブルな価格設定のブランドだが、彼はこのメーカーのジーンズしか着用しない。自分の必殺技にも「RIOT」の名を冠しているぐらいだから、よほど気に入っているのだろう。
ちなみに、アサシン組織のリーダー、ザトー=ONEが身につけているベルトのメーカーは「Priest」。



Knowledge about GuiltyGear

ギルティ・ギアの世界に漂う様々な知識の断片を一挙に集約、世界観の根底に流れる見えざる真実を解き明かすのがこのコーナーである。膨大な情報の一つ一つが、ギルティ世界をより深くする！

ア行

●アクセル=ロウ
20世紀のイギリスからタイムスリップして22世紀にやってきた、時空のさすらい人。自分の意志に関わらず時代を転移してしまうという特殊な体質を有しており、見えざる力によって次々と異なる時代に飛ばされる苦労人。
彼の持つ体術は常人離れしたレベルに達しており、飛んでくる銃弾すらかわすことが可能である。二刀鎖鎌を自在に操り、法力学の知識なしでGEARと渡り合えるほどの戦闘力を持つ。
元の時代に戻るために様々な危険をくぐり抜けるが、未だにその手がかりすらつかめていない。

●悪魔の棲む森
幼かったディズィーを拾った老夫婦が、ディズィーを村人たちの目から守るために匿った森。滅多に人が近寄ることがない、緑深き森。
ジャスティスの呪縛から解放され、彷徨を続けていたテスタメントがディズィーと出会ったのもこの地である。

●あの男
GEAR計画の発動と共に、歴史の裏側で暗躍を続ける怪人。その正体、出自はまったく不明。
2014年に始まった生体強化計画の折に歴史に姿を現して以来、人類とGEARとの間に様々な奸計を弄し、世界を裏側から揺り動かしている。
人類に従順な完全体GEARの素体を完成させた後、ジャスティスを用いて、日本列島を壊滅に追い込んだ。
その後100年に渡る人類とGEARの全面対決"聖戦"の引き金を引いたのも、彼の計画の一端である。
自分の意志に関わらず、時代を転移してしまうアクセル=ロウと同じ"体質"を持っているらしく、彼の引き起こした数々の事件を究明するなんらかの手がかりと、その体質が関係しているものと考えられる。

●暗器
梅喧の右腕部分に装着された、戦闘用の隠し武器。五枚歯の短剣、金棒、回転刃などが仕込まれている。
幼少の頃に右腕を失った梅喧が、時代を生き抜くために選んだ"もう一つの腕"でもある。

●イルカさん
メイに隷従している海洋生物。人類のおともだち。

●ヴェノム
アサシン組織のメンバー。キューを使用した独特の戦闘スタイルを持つ。元々はアサシン組織の下っ端であったが、その繊細な内面ゆえ、彼は暗殺者として非情に徹することができなかった。
組織はそんなヴェノムを役立たずとして処分しようとするが、当時、新首領になったザトーの計らいにより、ヴェノムに対する処分は取り下げられる。
以後、ヴェノムはザトーの右腕として、組織を支えていくことになる。

●ヴェノムロケット13号
幻の必殺技。ヴェノム自身がロケットになって発射される超絶最終技。

●ウンディーネ
ディズィーを守護する、独立した意志を持つ防衛システム。温厚な性格設定がなされている。
同じ防衛システムのネクロとは仲が悪く、事あることに反発しあっている。

●エイプリル
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。メイの親友であり、舵を武器のように扱うことができる。
ジョニー救出作戦の折にはメイを補佐して、計画を成功(?)させた。

●オイッス
明るく愉快な挨拶。あくまで朗らかに、あくまで快活に叫ぼう。

●オーガス
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。快賊団一の長身を誇る。ホットな褐色の肌の持ち主。

●オクティ
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。前髪で目を隠しているのが特徴。索敵担当。

●お前はもう……死んでいるアル
紗夢の放つ挑発の言葉。他にも"指先ひとつでOK"だの"外道に情けはいらない"だの、世紀末救世主伝説ばりの台詞を得意とする。

カ行

●カイ=キスク
若干16歳にして聖騎士団団長を拝命した天才剣士。封雷剣の継承者。
人望厚く、誠実な人柄。しかし、自分の中にある"正義"という枠組みに囚われてしまうことが多く、無秩序な存在に対しては、過剰なまでの嫌悪感を示すこともある。
聖戦時、共に戦ったソル=バッドガイの奔放な生き様にコンプレックスを感じ、彼と剣と交えることで、自分の中に渦巻くわだかまりに対して答えを出そうと足掻いている。

●赫赫(カクキャク)
舞の踊り手でもある御津 闇慈の雅号。

●影
ザトーに"寄生"する意識体。宿主の身体を戦闘用に変形させることができる能力を持つ。禁呪の一つ"触精影障"を用いて、ザトーと一体化した。
ディズィーを巡る戦いの折に、宿主であるザトーの精神体を完全に破壊してしまい、行使できる肉体を失ってしまう。

●ガブリエル大統領
元は軍事国家ツェップの教官を努めていたが、第二次聖騎士団選抜武闘大会の折にクーデターを実行。大会に出場していた奴隷兵士の協力を経て計画を成功させ、同国の大統領に就任する。部下からの信頼は厚い。
A国で保護観察されているというGEARを賞金稼ぎたちの手から保護し、ツェップに連れ帰るべしという指令をポチョムキンに下した人物。

●ギルティ医
謎の流し医者・ファウストが持つ薬箱に書かれている病院名。中に何が入っているのかを知るのは、大宇宙の真理を知るよりも難しいと言われる。

●QUEEN
イギリスが生んだ最強のロックバンド。ソル=バッドガイのフェイバリットアーティストでもある。

●蔵土縁 紗夢
独自に修得した中国拳法を使い、賞金目当てにGEARを狩る炎の料理人。ビジュアル系男子に弱い。

●蔵土縁 沙夢
ジャムの最初の記述形態。誤植か否かで一部論争が巻き起こった。

●結界牢
ミリアの裏切りにより、ザトーが捕えられていた場所。脱走を試みた者には死が訪れるという。

●幻影博文派燕月剣
ジョニーが使う抜刀術の流派名称。師匠の名前は雲張。ミストファイナーは同流派が誇る神速の抜刀奥義である。

●コード4595605381
虜囚時代のポチョムキンのコードナンバー。クーデター以前は名前ではなく、この番号で呼ばれていた。

●今週のYAMABA
明るく愉快な合言葉。あくまで朗らかに、あくまで快活に叫ぼう。

サ行

●斎藤流古武術
テスタメントが嫌う古武術の流派。流派の始祖に対して、テスタメントが本能的に嫌悪感を抱いている。

●サキュバス
テスタメントが契約で呼び出した魔法生命体。ファントムソウル、セヴンスサイン時に姿を現す。
普段はカラスの姿に変身して、テスタメントの傍らに控えている。

●ザトー=ONE
禁じられた秘術、卑・泥獄墜法第五法・触精影障を用いて、影を自由に操る力を手に入れたが、その代償として光、すなわち視力を失ってしまう。
かつて所属していたアサシン組織の部下・ミリアの裏切りにより、一度は結界牢に封じ込められるが、第二次聖騎士団選抜武闘大会の折、テスタメントの手引きにより脱獄。しかしその後、己に寄生していたエディに意識を乗っ取られ、自我を崩壊させてしまう。

●次元牢
聖戦の折にジャスティスを封印した空間。法術的守護がなされており、堅い封印に守られている。

●ジャニス
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。その正体はクロネコ。

●ジャパニーズ
聖戦開戦直前にジャスティスによって滅ぼされた、極東の島国に住む住民を指す。日本人。
日本が滅ぼされたのは決して偶然などではなく、日本人のみが持つ"特殊な力"を恐れてのことであった。その力がどういうものであるかは、劇中では具体的には語られていない。
第二次聖騎士団選抜武闘大会の折にジャパニーズの血を引くメイとジャスティスが遭遇した際、ジャスティスはメイの持つ特殊な力を指して、危惧するような言葉を発していた。

●守護神
聖騎士団の大隊長の名称。小隊長は守護天使と呼ばれる。

●ジュライ
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。顔の片側に大きな傷を負っており、アイパッチで隠している。

●ジュン
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。フリフリピンクの反則衣装を着用する方位計測師。

●賞金稼ぎ
バウンティハンター。世界にはびこる賞金首を狩って生計を立てる者を指す。今回のエピソードではディズィーの首に500,000ワールド^{ドル}の賞金が懸けられ、数々の賞金稼ぎがディズィーの潜む"悪魔の森"に向かい、撃退されたという。

●ジョニー
ジェリーフィッシュ快賊団を率いる伊達男。一度はお縄になったものの、脱獄して再び快賊生活へと戻る。
女好きで飄々としているが、幻影博文派燕月剣の奥義継承者でもある。

●セフィー
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。甲板清掃係。

タ行

●チップ=ザナフ
元はドラッグのバイヤーをやっていたが、人生の師に出会って更正。師をマフィア系組織に殺されてからは、仇を取るために一匹狼として孤独な戦いを続けている。
第二次聖騎士団選抜武闘大会に出場したものの、途中敗退。己の未熟さを悔い、さらなる修行に励んでいた。

●毅(ツヨシ)
チップ=ザナフの師匠。ドラッグ漬けでジャンキーと化していたチップを更正させ、体術のみならず、人としての生き方、いたわりの心を伝授した男。
数々の忍法を会得しており、チップが使う必殺技のほとんどが、毅により伝授されたものである。毅式転移、毅式迷彩といった独自の移動・撹乱技を編み出しており、忍者としてはかなり高位のステータスを有している。
しかし、チップに数々の技を授けた直後に、毅は何者かによって殺害されてしまう。それは、チップがドラッグのバイヤーをやっていたときに、元締めであった"組織"の手によるものであった。

●ディズィー
ジャスティスの死後初めて現れた、独立した意識を持って行動できる完全体のGEAR。その正体は、GEARと人間のハーフである。穏やかな性格だが、本人の意志に関わらずに発動する防衛機構は、凄まじい破壊力を有している。
ソル=バッドガイらとの激闘を経て、後にジェリーフィッシュ快賊団のメンバーとなる。

ナ行

●ネクロ
ディズィーを守護する、独立した意志を持つ防衛システム。攻撃的な性格をしており、主人であるディズィーを攻撃するものに対しては、容赦なく牙を剥く。

●熱血馬鹿
紗夢が闇慈を評した言葉。"青春"は好きな紗夢だが、度を越した闇慈の熱血ぶりはお気に召さなかったらしい。

●ノーベル
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。兵器開発を担当。自作のパワードスーツ"ノーベル拾壹メカ"に搭乗。

ハ行

●華堅(ハナガタ)
中国料理界に君臨する二大飯店の一つ。その調理方針は"金に糸目はつけずに、いかに良質な食材で美味な料理を提供するか"である。
もう一方の雄である妃悠庵とは、水と油のごとく反発しあっている。

●梅喧
生粋の日本人。幼い頃にGEARに家族と両親、そして片腕を奪われ、以来、復讐のために女を捨てて生きてきた。なくした右腕には数々の暗器が仕込まれ、左手から繰り出す剣技はGEARに匹敵する戦闘能力を有する。
幼き日に襲撃された際に見た"あの男"を求めて、復讐の旅を続けている。
姐御肌で気風がいい性格。自分の主張は強く打ち出すが、己に非がある場合にはそれを認めることができる器量を持っている。

●爆殺首輪
クーデター以前、虜囚時代のポチョムキンの首につけられていた爆弾。現在装着しているのはただのアーマー。

●反ギア運動
ジャスティスの死後、民衆の間で高まっていた風潮。軍事目的でのGEARの生成に反対し、ジャスティスのような自律型GEARの存在を強く危険視する運動でもある。

●平沢
御津闇慈のもう一つの名前、というか開発初期の仮名称。

●妃悠庵(ヒュウマ)
中国料理界に君臨する二大飯店の一つ。その調理方針は"いかに愛情を以って調理し、食べる人に幸せを与えるか"である。
もう一方の雄である華堅とは、水と油のごとく反発しあっている。

●ファウスト
ツッコミどころ満載の、まるごと正体不明医者。救済のために各地を放浪し、慈悲の心とヒゲ、アフロを蒔き散らかしている。

●フェーヴィー
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。団の記録係を務める。

●フレデリック
2016年にGEAR研究の人体実験第一号被研体となった男。改造後に研究所を脱出し、人間の姿を保つためにGEAR細胞抑制装置を開発する。
その後、フレデリックは老いることなく半永久的な生体活動を強いられる存在となり、名前を変えて、研究の首謀者である「あの男」を追い続けることとなる。
人類がGEARと対等に戦う手段として、超兵器"アウトレイジ"を開発するなど、GEAR撲滅のために尽力。
2016年の改造に端を発し、GEARと人類の全面戦争を生き残り、彼は2180年現在も生体活動を続けている。
「あの男」を追い詰めるその日まで、彼の心には安息の日は訪れないのだ。

●プロトタイプ
ソル=バッドガイのことを指して、ジャスティスが死ぬ直前に放った言葉。
世界初の自律型GEAR第一号として生誕したはずのジャスティスであったが、自分を倒した男を前にして、"プロトタイプ"の存在に気づく。
ジャスティス生誕の60年前、すでに自律型GEARとして造り上げられた"プロトタイプ"が存在していたのである。
ソル=バッドガイとプロトタイプ、この言葉を結びつけるもの。それが、すべての悲劇の始まりだったのである。

●ポチョムキン
元は軍事国家ツェップの奴隷戦士。第二次聖騎士団選抜武闘大会の折に、上官であるガブリエルと協力してクーデターを起こし、政権交代に大いに貢献することになる。
ガブリエル政権樹立後は国の治安維持のために身を捧げている。愛国心が強く、礼節を重んじる戦士。
趣味は絵画で、平素にあっては戦闘時に見せる闘気からは考えられないような、穏やかな表情を見せている。

マ行

●マーチ
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。最年少メンバーで、片時もペンギンのぬいぐるみを手放さない。

●御津 闇慈
GEARに攻撃されて絶滅寸前にある、純血の日本人の生き残り。
舞を基調とする戦闘スタイルを有し、あてのない放浪の旅を続けている。手にした扇子は神器"アウトレイジ"の部品を構成する"絶扇"であるが、彼がどうやってこの武器を入手したのかは明らかにされていない。
熱血直情型の性格で、考えるより先に身体が動くタイプ。

●ミリア=レイジ
ザトーと同じアサシン組織に見出され、暗殺者として育て上げられた過去を持つ。
卑・泥獄墜法第六法・アングラをその身に施され、髪の毛を自在に操る術を身につけている。
後に組織を抜け、その身を追われるが、第二次聖騎士団選抜武闘大会を利用して、アサシン組織を壊滅寸前にまで追いこむことに成功する。
ちなみに、普段のヘアースタイルはショートである。

●メイ
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。幼い時に快賊団のリーダー、ジョニーに拾われ、それ以来行動を共にしている。
快賊団ではみんな何かしら役割を担っているが、彼女がふだんどんな役割をこなしているのかは不明。
ジョニーが刑務所に囚われた際には、第二次聖騎士団選抜武闘大会のどさくさにまぎれて救出劇を演じるなど、行動力には確かなものがある。
小柄ながらも底知れぬ怪力を有し、巨大な錨を片手で軽々と操ることができる。
本人は特に気づいていないようだが、絶滅寸前の"日本人"の血を引いている。

●めぐみ
アクセルが20世紀のイギリスに残してきた彼女。アクセルの帰りを待ち侘び、いつまでも待っている……かどうかは定かではない。

ヤ行

●山田さん
クジラ。メイが呼び出すことができる世界最大の哺乳類。本来は海洋生物のはずだが、空間、時間を問わずに呼び出すことができる。
こんな和風な名前がつけられているのは、メイに流れるジャパニーズの血がそうさせたのだろうか?

●48の必殺技
ポチョムキンが行使する必殺技の総数。現在明らかになっているポチョムキンバスターやマグナムオペラの他にも、あと40の必殺技が隠されている模様である。

ラ行

●リープ
ジェリーフィッシュ快賊団のメンバー。料理長を務め、団のみんなの母親的存在。

●ローン
紗夢が店を出すために使用した資本金は、すべてローンであった。手っ取り早い借金の返済のため、紗夢はディズィーの首にかかった500,000ワールド^{ドル}に目をつけたのだ。

ワ行

●ワールド^{ドル}
この世界の単位。地域によってはYENという単位も使われている。

罪な物語の幕開けとは……

GUILTY GEAR HISTORY

chapter

GEARの誕生、聖騎士団の結成、聖戦の終焉、武道大会……。
漆黒のヴェールに包まれた、すべてのストーリー背景が浮かび上がる。
さあ、「ギルティ・ギア」の歴史を探ってみよう。

Historical Foundation of Guilty Gear

西暦	事柄
1945	第2次世界大戦勃発により事実上崩壊した国際連盟のあとを受け、国際連合（※1）が設立される。第2次世界大戦における連合国側の大国によって、戦後の世界処理の機構として設立されたとも言える。
2010	魔法の科学的活用元年（※2）。超自然エネルギーの無限活用法が開発されるも、発見者の名前が明かされることはなかった。これにより、科学による環境破壊の停止宣言をするとともに、国際連合の形態が強化されることになる。また、一切の兵器の保有、生産も禁止されることになった。
2014	人類の生態強化計画、通称「GEARプロジェクト（※3）」に着手。しかし、この計画は一般に公開されなかったため、その内容は知られていない。
2016	GEAR研究人体実験第一号としてフレデリック（※4）が改造される。しかし、彼は改造されたのちに研究所から逃走。時同じくして「あの男」を始めとする所員全員も姿を消し、計画は日の目を見ることなく中止となる。「人類」でなくなったフレデリックは、人間の姿を保つためにGEAR細胞抑制装置を開発。
2073	「あの男」の手により、人類に従順な完全体GEAR（ジャスティス素体）が完成。某先進国（※5）は独自の技術によりGEARプロジェクトを再開させる。またその頃、フレデリックは「あの男」のたくらみを知り、GEARと対等に闘える手段として神器「アウトレイジ（※6）」を開発する。

※1：国際連合
第1次世界大戦後に発足した国際連盟が、第2次世界大戦勃発により事実上崩壊したため、国際連合憲章によって設立された国際機関。国際平和と安全の維持、つまり戦争を防止することが第一の目的であり、国連の平和維持機構としての使命を持つ。

※2：魔法科学論
人類は森羅万象のシステムを解明。それらすべてを扱う手段が理論化された。これによりエネルギー問題が解決され、地球環境を汚染する原因である従来の科学を廃止することが世界規模で決定された。だが、理論発見者は公表されていない。

※3：GEARプロジェクト
人類が新たなステップへ進化するための研究が始められたプロジェクト。世間一般に公表されていない魔法科学論の発見者たちが関わっていると言われている。ここまで秘匿するその理由は、国家レベルのそれを遥かに凌いでいるようだ。

※4：フレデリック

本作の主人公である「ソル＝バッドガイ」の本名も「フレデリック」というらしいが……、はたして、その関係性やいかに？



※5：武装科学王国ツェップ

魔法科学の理論化により、既存の科学を廃することを決めた人類。それに異を唱え、科学復興を掲げた人々が巨大飛行艇に集まって興った国。だが今ではその志も忘れられてしまい、奴隷制度を根幹とした独裁統治が行なわれているようだ。

※6：神器アウトレイジ

人類がGEARと対等に闘えるように、フレデリックの手によって開発された超兵器。だが、制御不能であったために使われることはなく、その能力を細分化して8つの神器を誕生させた。魔法科学と旧科学文明が融合している兵器だったと言われている。

2074

某先進国はGEARによる他国制圧を計画する。しかし、自らの意識と強大な力を持ったGEAR「ジャスティス(※7)」が誕生。「あの男」の予定通り、他のGEARはジャスティスの支配下となって人類に反旗を翻した。同年、GEARの攻撃によって日本列島は消滅(※8)してしまう。これに対して人類は「聖騎士団」を結成。この先百年に及ぶ聖戦の始まりである。

2099

聖戦の真っ最中、当時6才であったクリフはGEARに襲われているところをフレデリックに助けられる。そのときのイメージは、クリフの中に強烈に残り続けることとなる。

2172

ソルがその腕を見込まれ、クリフにスカウトされる。これによりソルは聖騎士団員として入団することになる。ところが、規律の厳しい団員生活に嫌気がさしたソルは、組織の宝剣である「封炎剣」を持ち出し脱走する。またこのとき、カイとの邂逅を果たす。

2175

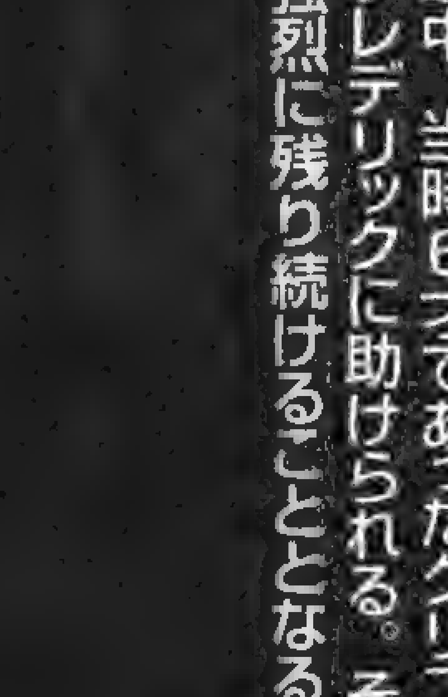
ジャスティスの封印により、長きに渡る聖戦が終結。これにより役目を終えた聖騎士団は解体されることになり、人類に平和が訪れることとなる。

2180

世界に漂い始めた不穏な妖気が察知されるようになる。「ジャスティス復活」と思われるこの事態を重く見た国連は「第2次聖騎士団」を結成すべく、団員選抜のための武道大会(※9)を開催する。

※7：ジャスティス

かつて某先進国で造られ、GEARたちを率いて人類に闘いを挑んだGEAR。他のGEARと違うのは、自らの意志を持って行動している点である。



※8：日本列島消滅

世界に放たれたGEARたちが最初に起こした行動は、極東にある小さな島国、日本への総攻撃であった。自らの本能にしたがって攻撃されたその国は、あえなく地上から消えてしまうことになる。なぜGEARたちをそこまでさせたかは、未だ分かっていない。

※9：第2次聖騎士団員選抜武道大会

世界中から強力な戦士を集めることを目的とした武道大会。強者を切望するあまりか、優勝者には望みのものをなんでも与えると約束された。



ENTERBRAIN MOOK
ARCADIA EXTRA VOL.3

GUILTYGEAR X　Drafting Artworks

発行　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
雑誌　61951-17
平成13年1月13日発行

Publisher
浜村 弘一

Executive Editor
青柳 昌行

Editorial Staff
林 久徳 (Chief editor)
猿渡 雅史 (Vice chief editor)
霜田 和人 (Desk)
杉田 哲朗 (Desk)
北裏 裕章
伊丹 恭
鈴木 宏昌
河野 淳一
入澤 英明
貝田 知明
安藤 慶祐
荒川 保
高橋 誠
小沢 正
田名網 陽平

Writer
田渕 健康

Cover Illustrator
石渡 太輔 (アークシステムワークス株式会社)

Art Director
大里 浩二 (THINKSneo)

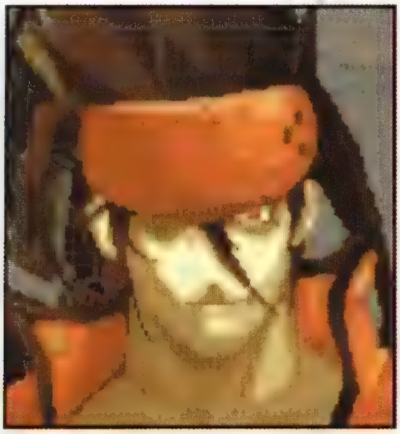
Designer
久保田 伸也
野中 郁子
佐藤 恭子
斎藤 明子 (THINKSneo)
荒井 知之 (THINKSneo)
諸橋 慶子
斉藤 若子
メガミックスグラフィック (新島 浩幸)
西村 光賢
overall design (浜田 真一)

Cover Design
Smile Studio (福島トオル)

Special Thanks to
サミー株式会社
株式会社サミー・アミューズメントサービス
アークシステムワークス株式会社
有限会社ビックバック エアリアル
ファーストスマイル・エンタテインメント株式会社
株式会社ブロッコリー

Print
大日本印刷株式会社

GUILTY GEAR ENDING GRAPHICS

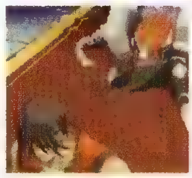


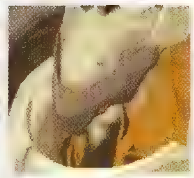
SOL-BADGUY
ソル=バッドガイ

自分自身がギアの試作型であったと告白する衝撃のエンディング。また、ゼクスでは見られないヘッドギアを外した姿を見ることができる貴重なシーンだ。
ただ、誰がギアの生みの親なのかは、未だに謎のままなのが非常に気になるところでもある。



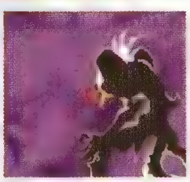
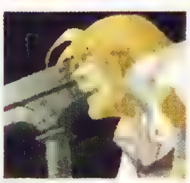
ジャスティス　「……あの時と……あの時と同じ……。またしても貴様に敗れるのか……『背徳の炎』よ！」
ソル　「……この世のギアは、一匹たりとも見逃すわけにはいかねぇからな」
ジャスティス　「貴様とて、ギアであろう！　その額の刻印こそ、我が同胞の証！　何故……何故、私の命令を聞かぬ!?」
ソル　「何故ってのは、こっちのセリフだ。テメェの言うことを聞く義理が何処にある」
ジャスティス　「私は……壱号……完成型ギアの壱号だ。全てが完全故に、私だけが……意志を持っていた。
そして……いや、だからこそ、全てのギアを指揮する力を手に入れたのだ！　私の命令は絶対のはずなのだ!!」
ソル　「完成型だからだ……。テメェの後に造られたシリーズは、意志を持ち得ることの無い、ある意味、真の完成型。だから、テメェの言うことを聞く」
ジャスティス　「何……？」
ソル　「プロトタイプがいるとは思わなかったのか？」
ジャスティス　「!!　……クククそういうことか」
ソル　「ギアは、欲望で汚れた、人間達の意志から産まれた。だから、俺達が存在する限り、また、別の欲望を産む。今回のテメェの復活も、そんな、下らねぇ意志が実現させた」
ジャスティス　「……それで、ギアを……滅ぼすの……か？ギア……ギア・プロジェクト…………何か……懐かしい……な…………遥か……以前…………!?　…………そうか……そうか…………ククク……………ソル……また……語り合おう……3人で……な……」
薄笑いともとれる表情で、孤高のギアは、息を引き取った。
ソル　「……ジャスティス……？　……ああ……確かに、まだ絶対に叩いとかなきゃならねぇ野郎がいる。俺達、ギアの産みの親……野郎だけはな!!」
そう言うと、ソルは血塗られたものを見る様に自らの手を見つめ、目の前に横たわる犠牲者の冥福を祈った。








ジャスティス　「またしても……私は敗れるのか……」
カイ　「そうだ！　悪しきが滅び逝くは世の常!!」
ジャスティス　「悪しき……？　……貴様は、私を悪しきと呼ぶか。
……しかし、私は、自らを存在させる為に、闘っているに過ぎない……」
カイ　「……その為に人類を滅ぼすなど、そんな道理が通じると思うのか!?」
ジャスティス　「…………見るがいい、この姿を。人を殺すことのみを目的に、人によって産み出された。
……私は兵器だ。人間にとっては、私の意志、私の心など、問題ではない。
私を利用するか、処分するかの、どちらかしか考えていない。……違うか？」
カイ　「……そんなことは……」
ジャスティス　「現に、こうして、私は彼奴の企みによって復活し……そして、貴様は、この私を殺しに来ている……。
……いずれにせよ、人間達が、ワタシを否定していることには、変わりなかろう。しかし、私は生きなくてはならぬ。自己を否定することだけは、避けねばならぬ。……では、私は、何が為に生きる？　私の存在する意義は、人を殺すこと。それは、私に……ギアに定められた、行うべき正しい道義……正義だ」
カイ　「それは詭弁だ!!　社会の調和と秩序の実現、それこそが神の願いであり、正義であると、私は信じている!!
それゆえ、もしも何者かが……人や自然を愛し、平和を望んで止まぬ人々の、ささやかな幸せすら奪うと言うならば、私は、命を懸けて、彼らを守る!!」
ジャスティス　「そうか……。ならば、私を産み出した男に、会ってみるがいい。あの男に会ってなお、貴様は、その、自らの信じる正義を語ることができるのか……？」
カイ　「な……何者だ、そいつは！」
ジャスティス　「……ククク……どうやら、滅びの刻が来たようだ……。だが、覚えておくがいい。私が死んだところで、この世からギアは消えぬ……。あの男がいる限り……な……」
薄笑いともとれる表情で、孤高のギアは、息を引き取った。
カイ　「ま、待て!!　……くっ……あの男……とは……？　私は正しいことをしていたのでは……ないのですか……？　神よ……」

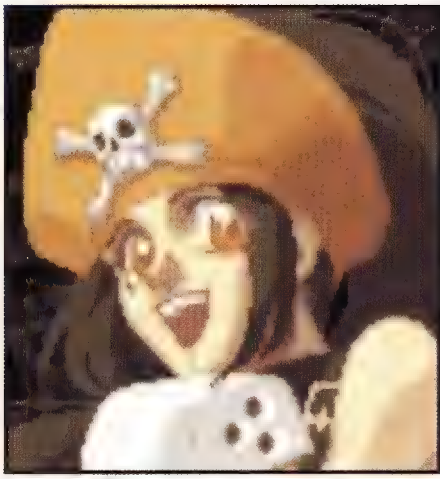




正義というゆるぎない己の信念のために戦ってきたカイ。だがジャスティスとの戦いで、自分が信じてきた正義に疑問を持つようになった。
ゼクスではその迷いに決着をつけるため、再びソルと剣を交えることになる。

KY KISKE
カイ=キスク

MAY

メイ



ジョニーを助けるためにジャスティスと戦ったメイだが、当のジョニーは自力で脱出!! ジャスティスが言いかけた「ジャパニーズ」とは、この世界ではすでに滅びかけている部族のこと。メイはその生き残りということだが、ゼクスでは特に語られていない。

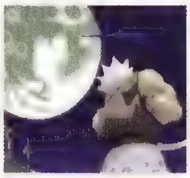








メイ　「僕の勝ちだね！」
ジャスティス　「……に、人間が、これ程の力を持つというのか…………!?
……まさか、この子供は…………ジャパニーズ!!?」
謎の声　「おぉーっとぉ!!　それ以上、その口を動かすってんなら残り少ないオマエの寿命が、
光速で終わりを迎えることになるぜ!?」
ジャスティス　「……貴様は……？　…………そうか……。まだ、生き残りがいたとはな……。……ゴフッ!!」
そういうとジャスティスは息を引き取った。
謎の声　「…… ……忘れるんだ…… オレ達のことはナ……」
メイ　「この声は……っ!?　ジョニィーッ!!!　みんなぁ!!」
ジョニー　「ヨウ!!　ヨロシクしてたかい!?　ベイベェ!」
メイ　「逢いたかった!!　ずっと逢いたかったよー!!!　……でも……どうして、ここに？」
ジョニー　「どうしてもこうしてもないぜ!　このオレが、真面目にオリの内でジッとしてたってのに、気が付いたら、シャバで凄まじい闘気が発生してっからヨ、これはコトだっつーんで、慌てて飛び出してきたんだヨ」
メイ　「自力で？」
ジョニー　「オフコース!!　オレにかかれば、どんな堅固な警備だろうとケツの穴だぜ(意味不明)!!」
メイ　「そ、それじゃ、何で、すぐに出てきてくれなかったのよー!?」
ジョニー　「悪かった、悪かった。そんなに怒るなヨ、ベイベェ。ちょっとの間くらい、大人しくしてた方がいいと思っただけだぜ(……こいつぁ、警備のネェチャンがゲキマブだったから、なんて言った日にゃあ、
殺されかねないナ……)」
メイ　「ところで、ジョニー？　ジャパ……何とかって、何？」
ジョニー　「……!!　……さ、さあ？　オレも良く判んねぇナ？　そ、そんなことより、久々のシャバだぜ!
御馳走は用意してあんだろうナ!?」
クルー一同　「もちろん!!」





ジャスティス　「……何故……私は死なねばならぬのだ……？　私はただ……生き延びるために……
闘っているだけに過ぎぬ……。人間よ……何故、私を殺す？」
チップ　「理由なんざ無ェ!　目の前に、気にいらねェ奴が居れば、斬る。……それだけの話だ」
ジャスティス　「……ただ、それだけの意志に……私は敗れたのか……？　各々が持つ、生きるための信条……
それが正義であると……私は考える。他にどう思われようとも……な……。
そして、貴様にとっては、それが……自らの正義……なのか……？」
チップ　「正義……？　そんなもんは関係無ェ!　師匠の仇討ちの為に出場したはずが、
バケモン共に踊らされていた……それが、胸くそ悪いッてんだよ!!」
ジャスティス　「……フッ……故人への……想い……か。
兵器である……私には……縁のない……感……情……だ……な……」
そう言うと、ジャスティスは息を引き取った。チップは、横たわる、その哀しげな亡骸と、周りが見えず、ガムシャラに荒れ、それをマフィアに利用されていた頃の自分とを、重ねて見ていた。
そして、この狂戦士もまた、一時の欲望に踊らされていた自分と、大して変わらなかった、
ということを悟ったのだった。
翁　(復讐心に囚われるものは、大儀を見失うぞよ)
チップ　「……こんな、チャチな裏方も見破れなかったとは……師匠!!
オレは結局、バケモノ 一匹の魂も救ってやれやしなかった……。
……チッ!　オレも、まだまだ修行が足りねェな!」







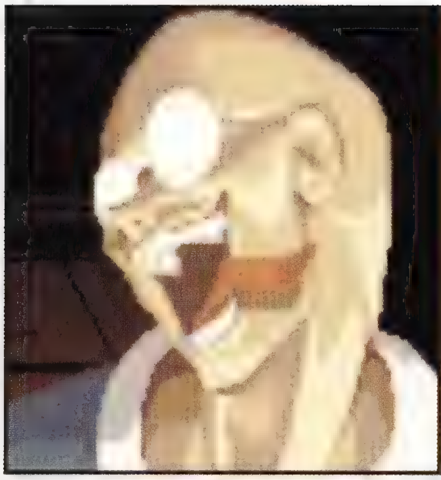
ゼクスと比べると、外見も口調も子供っぽいチップ。もともとは麻薬漬けのジャンキーというとんでもない不良だったが、師匠の下で更正する。さらに、ジャスティスとの戦いで肉体的にも精神的にも成長した。果たして、チップが師匠を超える日はいつ来るのか。

CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

Dr. BALDHEAD

Dr.ボルドヘッド



ギルティギアのなかで、1、2を争うほど悲しい過去を持つボルドヘッド。エンディングも感動して泣かせる内容だ。
そんな彼も、今では名医として復活し、世界中で名前を轟かせているらしい。しかし、不気味な動きと言動は健在だとか。



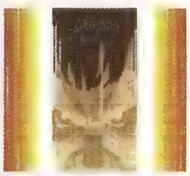






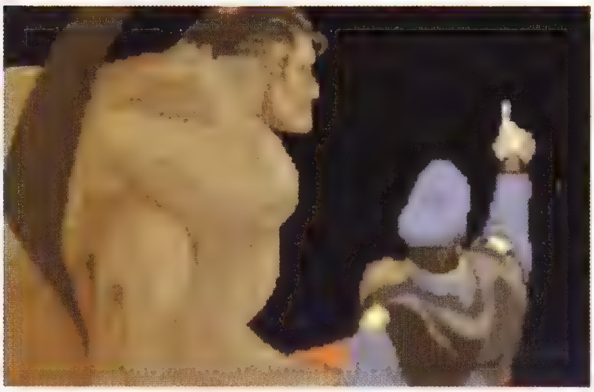
ボルドヘッド　「ふう…… 厄介な患者さんでしたが、今度こそ、皆さん、診察終了ですね」
ボルドヘッドの眼鏡に、崩れ落ちるジャスティスの姿が映り込んだ、その時、
「きゅ、救世主だ!!」
「凄い奴だ！」
「ありがとう！　ありがとう！」
「世界は救われたんだぁ!!」
沸き上がる、狂喜乱舞の大歓声!!
ボルドヘッド　「何と!　まだ、こんなに患者が残っていたのですか!?　……仕方ありませんね。病に悩む全ての人を、幸せにすることこそ、医師たる者の至福!!　みぃ～んな、手術して、あげましやう!!　イーヒヒヒヒヒヒヒ!!!」
しかし、世界を救った英雄とばかりに、心から彼を慕う民衆の歓声は、在りし日の天才医師、DR ボルドヘッドの記憶を、徐々に呼び覚ましていった。
ボルドヘッド　「こ……この声は……私を……呼ぶ声……？」
<………………… ….>
<……んせい?>
<…………ねえ、先生！>
<… …先生… ………私、元気になれるのかな？　……そうしたら、私……>
「私……？　……私は何をした……？　……あの娘に……何を…………私は…………殺した!!
メス……注射針……冷たくなっていく……身体…………イ……イヒヒヒヒィ!!」
<先生!!!!>
<……先生、もういいの……。自分を……責めないで……。
みんなは、待ってるの。先生のこと、待ってるんだよ……>
「う…………？　うおおおぉぉぉぉぉぉぉぉ!!!!」
ボルドヘッドは、苦悩の表情を浮かべ、闇夜へと姿を消していった。
その後……狂気の殺人鬼ボルドヘッドが現れることは、二度と無かった。
ただ、神業の如き腕を持つ、流浪の闇医者の噂が、絶えることなく続いたと云う。







ポチョムキン　「か、勝った……。私が……世界を救ったのか……？」
教官　「そうだ、よくやった！　……と、言いたいところだが、貴様の任務は、まだ終わってはいないハズだ」
ポチョムキン　「教官……？　来ていたのか……フン。見ての通りの有様だ。この期に及んで、まだ任務などと言うつもりか？」
教官　「その通り！　今の貴様の言うことならば、皆、喜んで協力するハズだからな。さあ、本来の任務を遂行するのである！」
ポチョムキン　「っ……貴様と言う奴はァ!!」
教官　「但し！　攻撃目標を!　我等がツェップ皇国へと変更する！」
ポチョムキン　「な、何!?」
教官　「今大会に、貴様を参加させたのは、我が国の兵士共のミリタリ･レベルを測る為… …クーデタを起こすに足るか否かを調べる為！　これは我が輩の独断である!!」
ポチョムキン　「……一体、何を……？」
教官　「そもそも、禁じられた科学文明を残さんと、夢と理想に燃え、集った我々ではあるが、軍事国家と成り果てた現体制に批判的なのは、貴様だけではない！」
ポチョムキン　「ガ、ガブリエル教官……！」
ガブリエル教官　「さあ！　案ずることはない、縛めを解くがいい！　その首輪は、もう爆発などせん！　これからは、平和的軍事国家ツェップを創る為に、その拳を振るうのだ!!　同志……同志ポチョムキンよ!!!」
ポチョムキン　「は、はい!!!!!!!!!!」





熱い漢(おとこ)の物語が繰り広げられるエンディングだ。
本来は囚人として捕らわれていたポチョムキン。ジャスティスを倒した後に教官の真意を聞かされ、クーデタに参加。
みごとクーデタを成功させて、母国に平和をもたらしたのだった。

ポチョムキン

POTEMKIN



ZATO-1

ザトー=ONE



せっかくジャスティスに勝ったのに、人間を超える力を求めたが為に自分を失ってしまうというダークなエンディング。
体を乗っ取られる前は攻撃方法や動き方もまだ人間らしかったが、ゼクスではところどころ怪物じみた姿になっている。

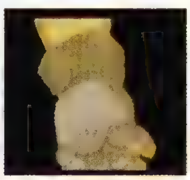
ザトー　「ふはははははは!! ど、どうだ!! 勝ったぞ！ 私が世界一なのだ!! はははは!!! 無敵！ 私は無敵だ!!
ははははは!!! …………は？」
ザトーは勝利に酔っていた。
陶酔した意識の中、しかし、自らの影が、慟哭ともとれる歓声を上げていることに気が付いた。
ザトー　「ば、馬鹿な！ これはどういうことだ!? か、影が! 登ってくる！？ こんな指示はしていないぞ!! 戻れ!!
戻れぇ!!!」
影　「……もう遅い。オマエは、俺を使うに過ぎたのだ……。
まあ、ここまで俺を成長させてくれたことには、礼を言っておくがな」
ザトー　「か、影が……喋る……!?」
影　「……馬鹿な奴だ。物質的な影などが存在すると、本気で思っていたのか？
増長を極めた軍事技術によって産み出されたのは、何も、奴等、ギアばかりではない。
不定の形態と独立した意志を持つ、俺達の様な生命体の創造にも、成功していたのさ」
ザトー　「何だと!? 私は、禁呪を用い、光と引き替えに、この力を得たのではないのか!?
それが……貴様の様な、バケモノだと言うのか!?」
影　「……失敬だな。俺達は、人間などより遥かに洗練された生物だ。
そう……確かに俺達は、忌まわしき……禁獣……などと、呼ばれもしたがな!!」
ザトー　「……は？ ……ははは……そうか……私は……騙され……ははは……これは、お笑いだ……
ははは……は……は……嫌だ！ 死にたくない!! だ……誰かッ!! 助けてくれぇ!!」
影　「ケケケケケ……安心しろ。殺しはしない。俺達は、素体を源泉としない代わり、精神の弱い人間の身体が、
寄人として必要だからな。ただ、これからは、俺が、オマエの身体を自由にするってだけのことさ!!」
ザトー　「ぐわあああああ!!!」
影　「ケケケケケケケ!!!」











クリフ　「どうやら、ケリが着いた様じゃな、ジャスティスよ」
ジャスティス　「何故だ……その老体の何処に、私を倒すだけの力が、在ると言うのだ？」
クリフ　「……これは、ケジメじゃよ。息子のしでかした、コトの責任は親がとる。……当然のことじゃろう?」
ジャスティス　「息子……だと？ テスタメント……あのギアは、貴様の息子……だったのか？」
クリフ　「義理の息子じゃがな。……彼奴は、動物や自然の好きな、それは優しい子じゃった。
争い事など、人一倍嫌っていたのに、ワシの…… あんな想い出の為に……ワシなんぞを喜ばそうと、
特兵に志願しおって……それきり、あの、やさしい息子は……帰っては来んかった ……」
ジャスティス　「……そうか。奴は私の命こそ守ってはいたが、私以外の何かの為に……動いていたことには、気付いていた。
親への、貴様への想い…………愛情……が、こんな形で残っていたのか……。
私こそ、奴に踊らされていた……のかも……知れん‥ ‥。私の……力に……制限が……掛かって
……いたことの……訳が……やっと……判っ……た……」
ジャスティスは、そう言い、崩れ落ちた。
クリフ　「……済まんかったの……ジャスティスよ……。……これでワシの役目も終わったのかの……。
いやはや、しかし……少し、張り切りすぎた様じゃ。眠くなって……きた……わい……」





エンディングで絶命してしまったため、ゼクスには登場しないクリフ。テスタメントの義理の父親だったが、息子のためジャスティスと戦い、命数を使い果たす。
ちゃぶ台をひっくり返したりぎっくり腰になったりと、色物キャラ的扱いだった。

KLIFF UNDERSN



クリフ=アンダーソン

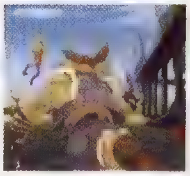


何度も何度も強制的に様々な時代に飛ばされる『時の旅人』状態のアクセル。結局ゼクスでも、なぜ飛ばされるのかは不明のまま。
この時からかなりのお調子者で、性格を反映してかエンディングも一人だけ明るい（アクセルにとっては暗い）内容だ。

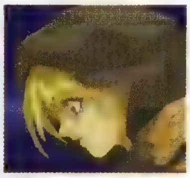
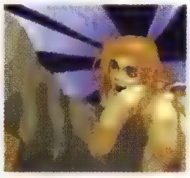
アクセル=ロウ

AXL LOW



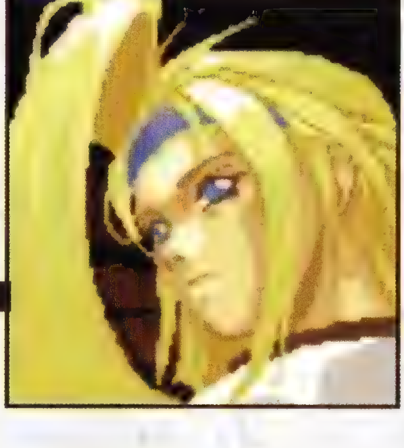




ジャスティス　「グアアアアアアァァァァァァァ!!」
アクセル　「……え……え、え？　お、俺の勝ち、なの？　無我夢中で良く判らなかったけど…………
俺……世界を救っちゃったんだよね……？」
自分でも信じられぬ程の偉業を果たしたにも関わらず、
しかし、アクセルの心中は、決して明るいものではなかった。
アクセル　（……取り敢えず、まだ命があるのは、スゲー、一安心だけどねぇ……。
……結局、また、元の時代に戻る手掛かりは、掴めず終いか……。
彼奴等、今頃、何やってんのかなぁ……。俺が居なくても、仲良くやってんのかなぁ……）
元の時代の仲間達を思い浮かべ、傷心極まるアクセル。しかし、次の瞬間、
「きゅ、救世主だ!!」
「凄い奴だ！」
「ありがとう！　ありがとう！」
「世界は救われたんだぁ!!」
沸き上がる、狂喜乱舞の大歓声!!
アクセル　「こ、これは……!?」
（……そうか。いつまでも、ウジウジしてたってしょうがねぇよな。この時代だって捨てたモンじゃない。
それに……俺には、こいつらがいる!!　帰る方法なんて、いつだって、いくらでも、探せるってモンよ!!
そうと決めたら……よーし!!）
「イヤッホー!!　皆の衆!!」
アクセルが皆に駆け寄ろうとした、その時……、
アクセル　「あ、あれ？　こ、この感触はっ……!?　まさか!?　…………あ〜れ〜!!!!」
アクセルはまた、何処の時代へと、旅立った。

数ヶ月後……。自由と栄誉を手に入れたはずのミリアだったが、未だに逃亡生活は続いていた。
ミリア　「はぁ、はぁ……ここまで来れば、彼奴も追っては来ないでしょ」
追手　「ミリアさん？」
ミリア　（見つかった!!）
ファンの男　「あ、やっぱりミリアさんだ!!　あ、あの大会での、ミリアさんの闘い振り、本当に、凄く感動したんですよ!!
憧れたんです!!　き、今日こそ弟子にして下さい!!」
栄光故の逃亡であった。
ミリア　「わ、私は人にモノを教えられるようなガラじゃないと言ったでしょ？
大体、髪を使って攻撃する女なんて、気持ち悪いだけじゃない!　何だって、そんなに熱心に私を追い回すの!?」
ファンの男　「気持ち悪いだなんて、そんな!?　とってもチャーミングですよ!!　ほ、惚れました!!!」
ミリア　「な!?　……ば、馬鹿じゃないの!?　貴方！」
ファンの男　「本気っス!!」
幼少の頃から、暗殺術だけを学んで育って来たミリアにとって、
初めて受ける愛の告白は、余りにも衝撃的だった。
ミリア　「あ、あ…………アッ!?　後ろでジャスティスが復活してる！」
ファンの男　「えぇえっ!?」
バサッ!!
ミリアは、羽織っていたマントを男に被せ、彼の視界から姿を消した。
ファンの男　「わぁ!!　また逃げられた!!　……でも、僕ァ諦めませんよ!!　ミリアさーん!!!」
男の声を背に、まだまだ続きそうな、自分の逃亡生活を呪うミリアだったが、その面影に、もはや闇は無かった。





シリアスなストーリーのミリアだが、エンディングはいたってコミカル。男性経験の少ないミリアがとまどう姿はとても微笑ましい。追っかけの彼はゼクスのエンディングの彼氏に酷似しているところから、この後なんだかんだで結局付き合うことになったのだろうか。

ミリア=レイジ

MILLIA RAGE



GUILTY GEAR Trading Card Illustrations

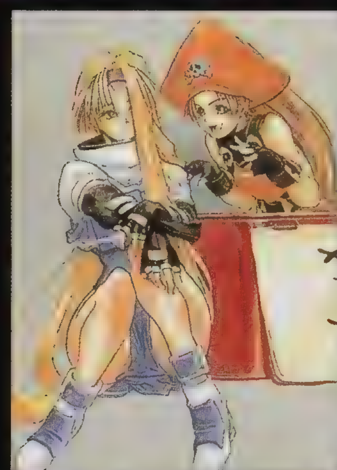
発売から数年が経過した「GUILTY GEAR」。原画にお目にかかるチャンスはトレカに託すしかない……。
ブロッコリーから登場した『ギルティギア ハイブリッドカードコレクション』全90枚をここに紹介しよう。
（ブロッコリーHPアドレス　http://www.broccoli.co.jp/company/index.html）



No.001



No.002



No.003



No.004



No.005



No.006



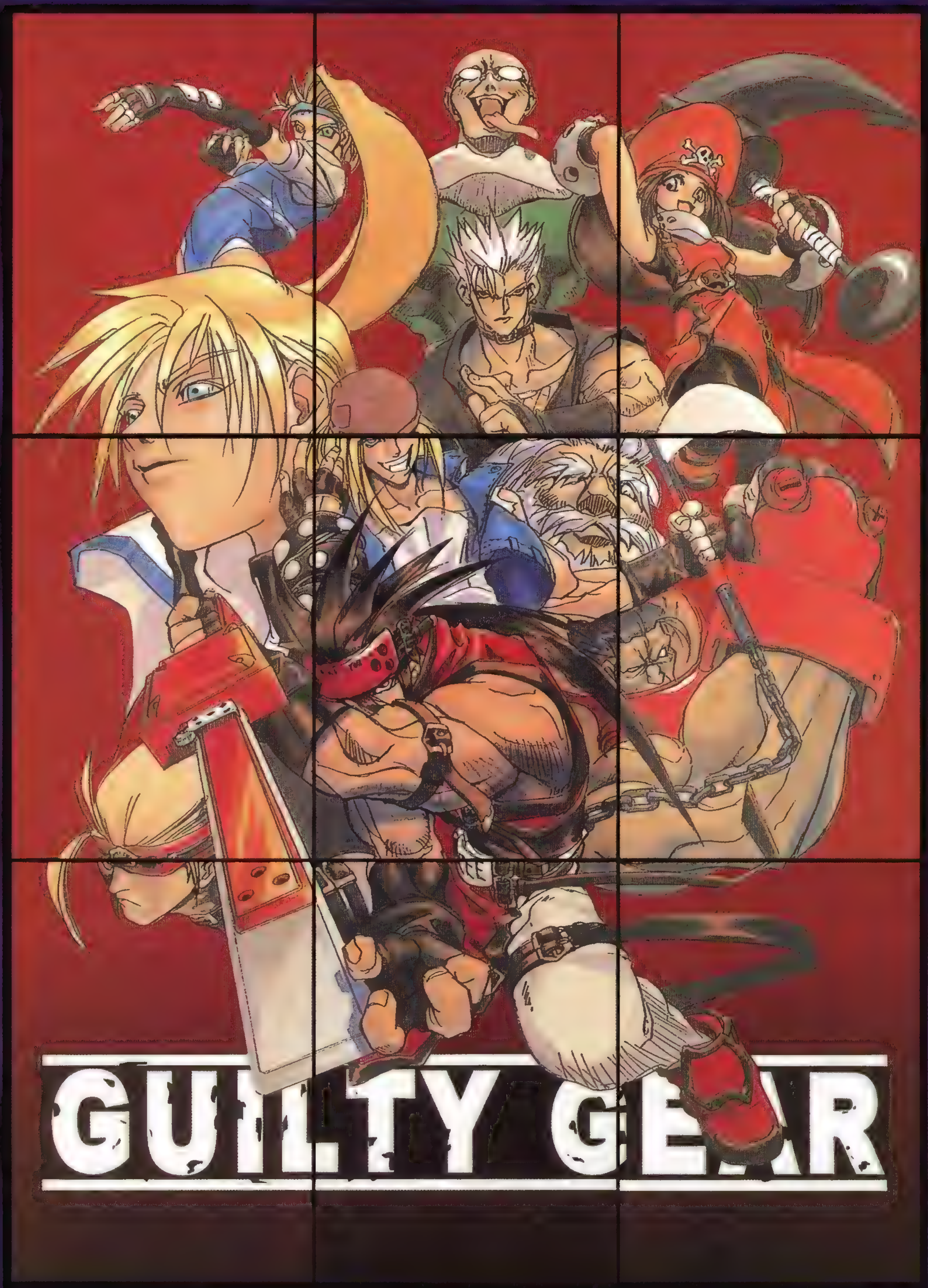
No.007



No.008



No.009



No.010 No.011 No.012

No.013 No.014 No.015

No.016 No.017 No.018

GG Trading Card Illustrations No.019-027













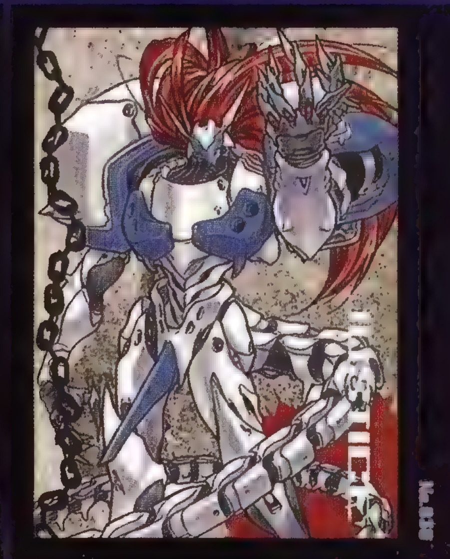









TESTAMENT

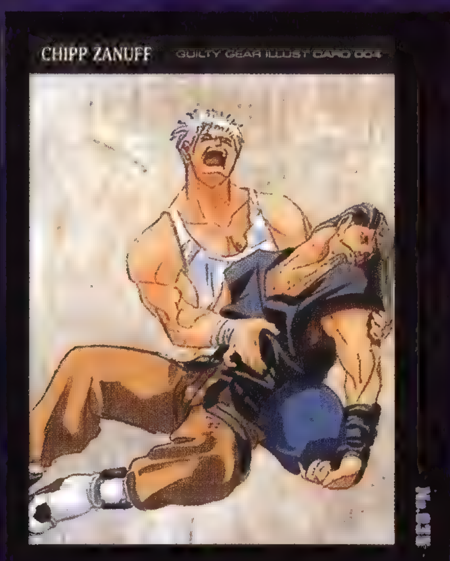


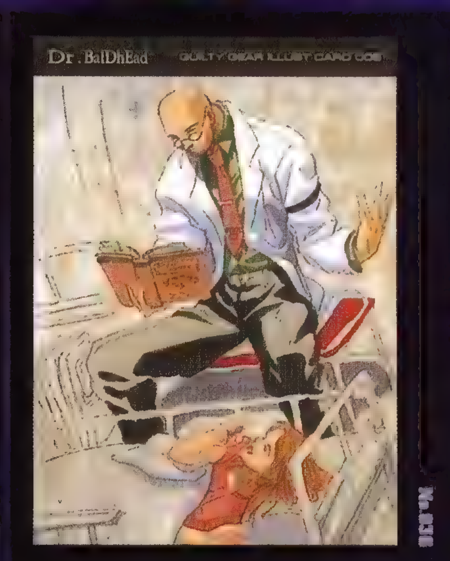

BAIKEN
No.031


SOL-BADGUY
GUILTY GEAR ILLUST CARD 001
No.032

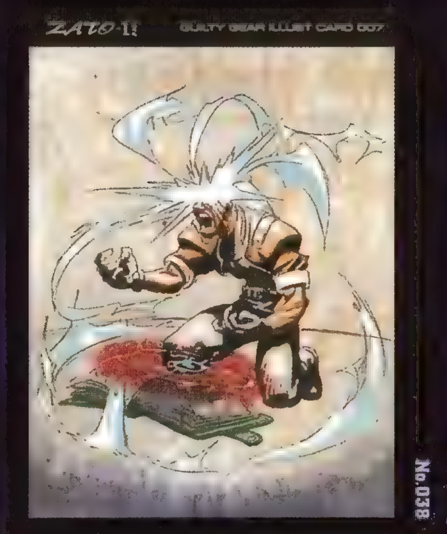

KY KISKe
GUILTY GEAR ILLUST CARD 002
No.033


MAY
GUILTY GEAR ILLUST CARD 003
No.034


CHIPP ZANUFF
GUILTY GEAR ILLUST CARD 004


Dr. BalDhEad
GUILTY GEAR ILLUST CARD 005


POTEMKIN
GUILTY GEAR ILLUST CARD 006
No.037


ZATO-1
GUILTY GEAR ILLUST CARD 007
No.038


KLIFF UNDERSN
GUILTY GEAR ILLUST CARD 008
No.039


AxL lOw
GUILTY GEAR ILLUST CARD 009
No.040


Millia Rage
GUILTY GEAR ILLUST CARD 010
No.041


SOL-BADGUY
GUILTY GEAR ILLUST CARD 011
No.042


KY KISKe
GUILTY GEAR ILLUST CARD 012
No.043


MAY
GUILTY GEAR ILLUST CARD 013
No.044


AxL lOw
GUILTY GEAR ILLUST CARD 014
No.045



No.046



No.047



No.048

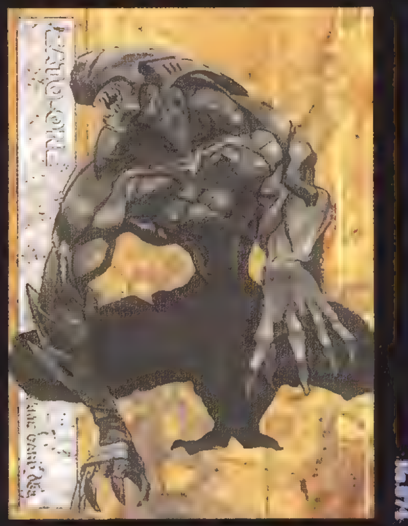


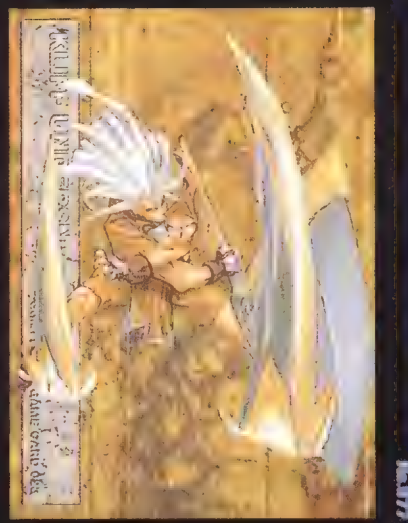
No.051
No.050
No.049

No.054
No.053
No.052




CHIPP ZANUFF
No.064
CHIPP ZANUFF
No.065
CHIPP ZANUFF
No.066
Dr.BaldHead
No.067
Dr.BaldHead
No.068
Dr.BaldHead
No.069
POTEMKIN
No.070
POTEMKIN
No.071
POTEMKIN
No.072

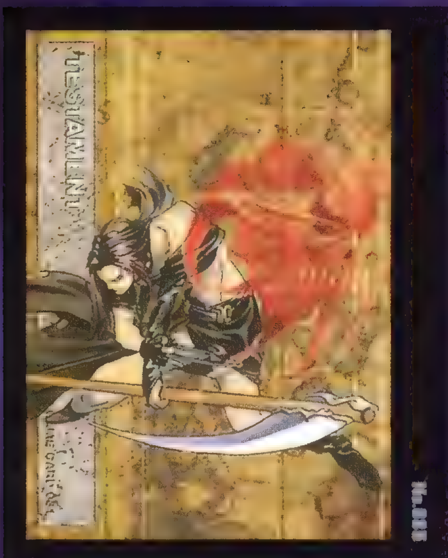





Millia Rage


Millia Rage


Millia Rage


TESTAMENT


TESTAMENT


JUSTICE


JUSTICE


BAIKEN


BAIKEN

ボスキャラクターエンディング紹介

最後に、『スラッシュ エンサイクロペディア』では掲載できなかったテスタメントとディズィーのエンディングを紹介。例によって、オフィシャルエンディングストーリー付きでお届けするぞ。

TESTAMENT





自らに課した使命をまっとうし、救いを得たテスタメント。彼女を見守る目は既に兵器のそれではない。

本意ではないにせよ、ギアとして積み重ねてしまった業を悔い、「破壊」ではなく「何かを守ること」に力を使うことを決意したテスタメント。その使命を遂げた先には……。









何度も夢見たその幸せ。今ここに彼女の望むもの全てがあり、それは決して幻ではない。

DIZZY

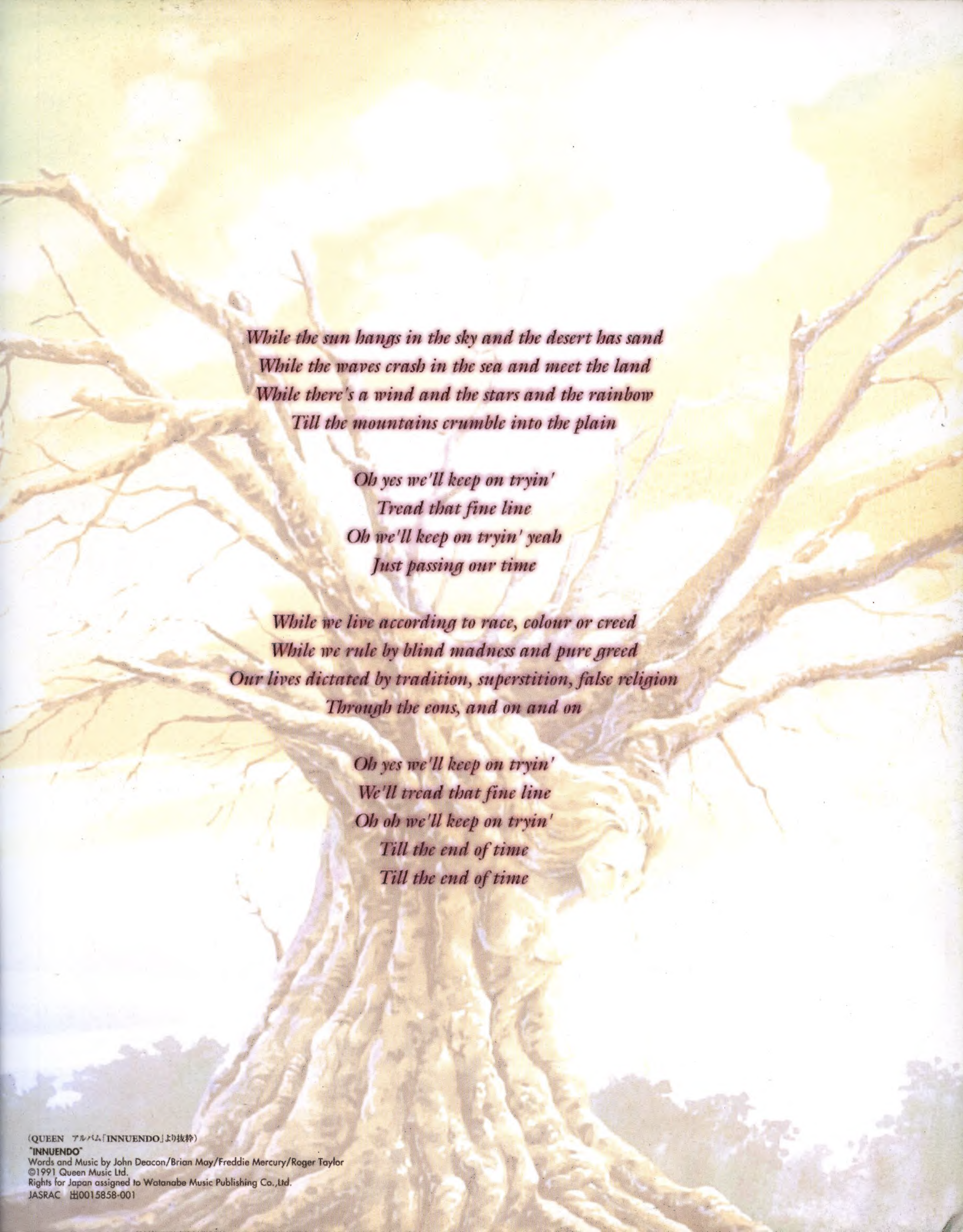








ギアと人間とのハーフであるがため、人々から蔑まれ、孤独な生活を強いられてきたディズィー。彼女に救いの手を差し伸べたのは、ジェリーフィッシュ快賊団の面々だった。



While the sun hangs in the sky and the desert has sand
While the waves crash in the sea and meet the land
While there's a wind and the stars and the rainbow
Till the mountains crumble into the plain

Oh yes we'll keep on tryin'
Tread that fine line
Oh we'll keep on tryin' yeah
Just passing our time

While we live according to race, colour or creed
While we rule by blind madness and pure greed
Our lives dictated by tradition, superstition, false religion
Through the eons, and on and on

Oh yes we'll keep on tryin'
We'll tread that fine line
Oh oh we'll keep on tryin'
Till the end of time
Till the end of time

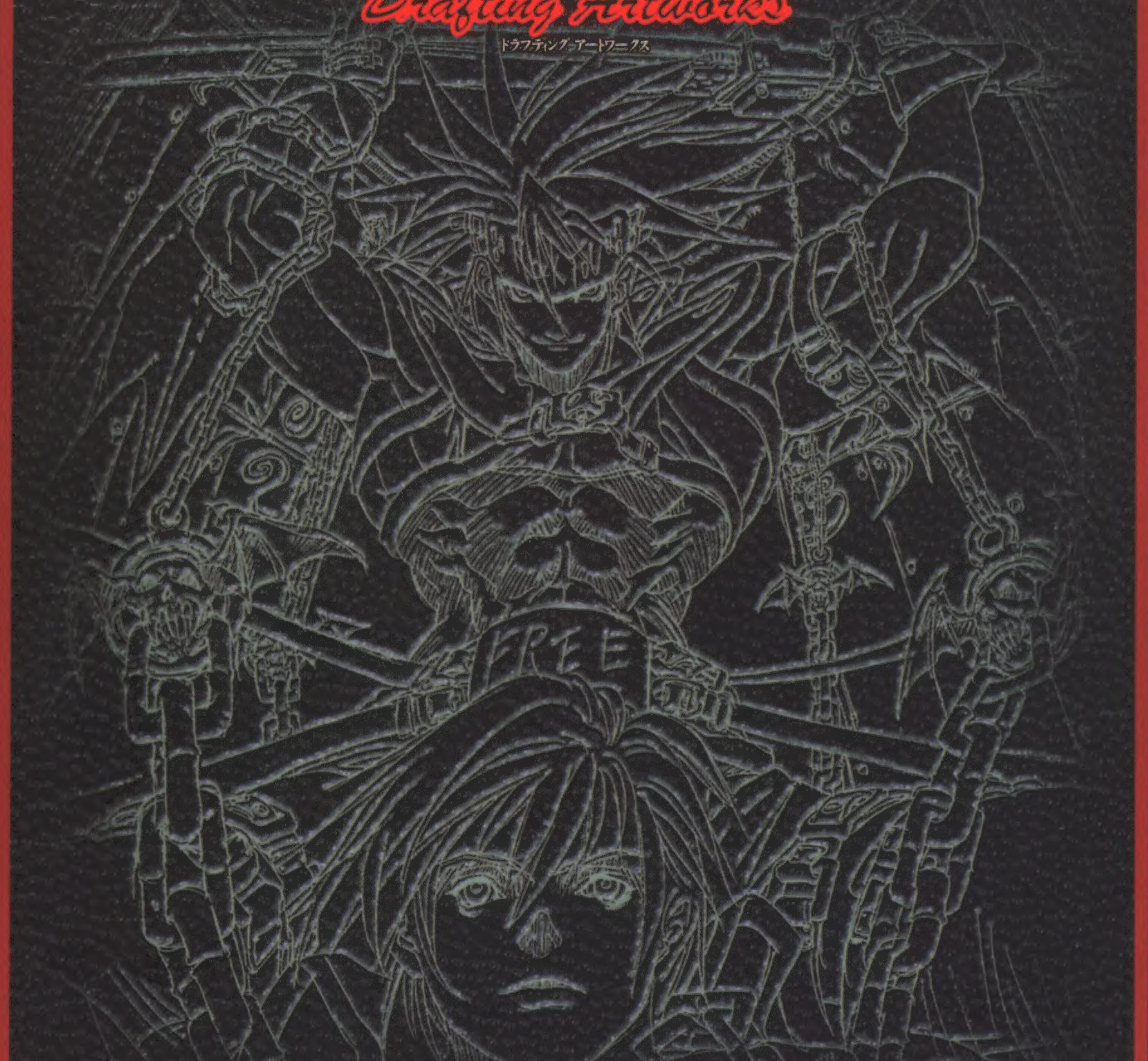
(QUEEN アルバム「INNUENDO」より抜粋)
"INNUENDO"
Words and Music by John Deacon/Brian May/Freddie Mercury/Roger Taylor

enterbrain mook

ARCADIA EXTRA VOL.3

GUILTY GEAR X
ギルティギア ゼクス

Drafting Artworks
ドラフティング アートワークス



9784757703018

1929476014801

ISBN4-7577-0301-5

C9476 ¥1480E

◉定価 1,480円+税

平成13年1月13日発行

発行人／浜村弘一　編集人／青柳昌行　発行所／株式会社エンタープレイン

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850(営業局)

enter brain

雑誌 61951-17　Printed in Japan　大日本印刷

「ギルティギア ゼクス ドラフティング アートワークス」

ARCADIA EXTRA VOL.3